ACTION GAMES

¡¡¡EL PODER ESTA EN VOS!!!

PREMIOS PARA GAMEMANIACOS

...Y UN MONTON DE TRUCOS!



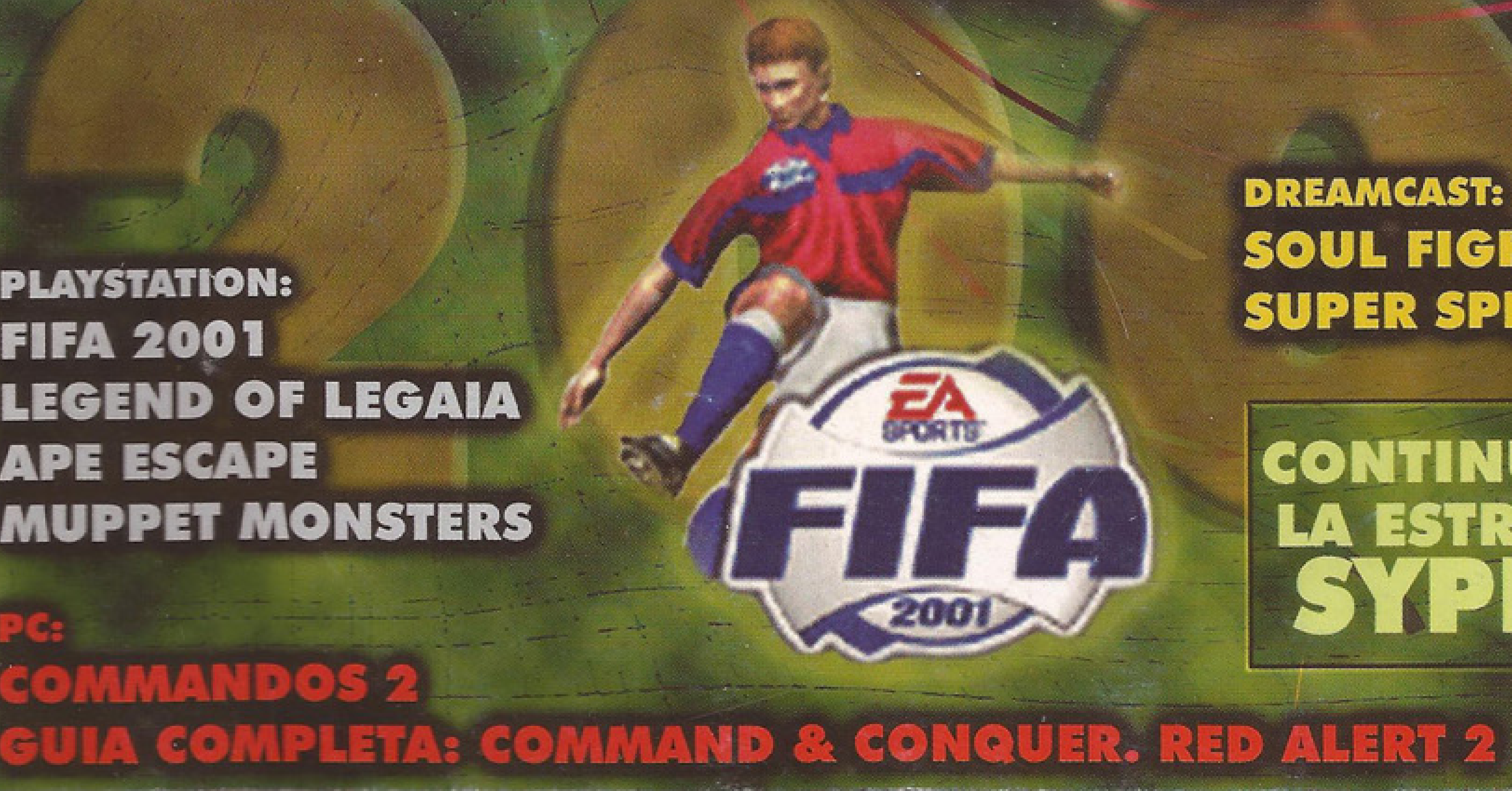


Rep. Argentina
AÑO 8
Edición 103
$ 4,70.-
ISSN 0328-5081

HALF-LIFE

DREAMCAST | PLAYSTATION 2

DREAMCAST:
SOUL FIGHTER
SUPER SPEED RACING



PLAYSTATION:
FIFA 2001
LEGEND OF LEGAIA
APE ESCAPE
MUPPET MONSTERS

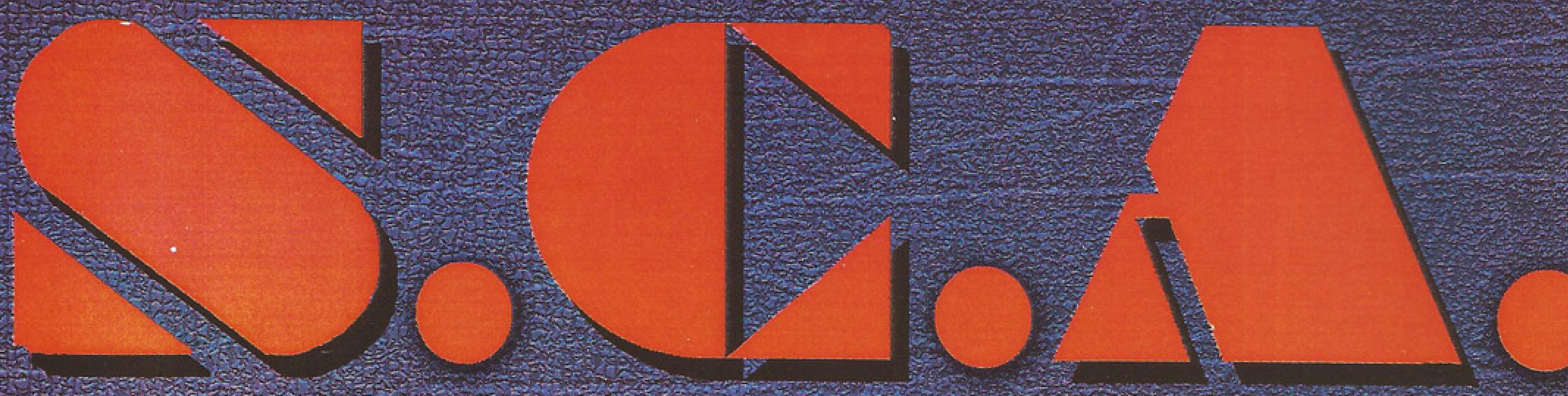
CONTINUAMOS CON LA ESTRATEGIA DEL SYPHON 2

PC:
COMMANDOS 2
GUIA COMPLETA: COMMAND & CONQUER. RED ALERT 2

by CARLOS MESA (HAMLET)



El primer servicio técnico especializado en PLAYSTATION en Argentina.



SERVICE OF COMPUTER AND

REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (americana)
NTSC (americana) A PAL-N Y NTSC (americana)
NTSC (japonesa) A PAL-N Y NTSC (americana)



consultas por e-mail

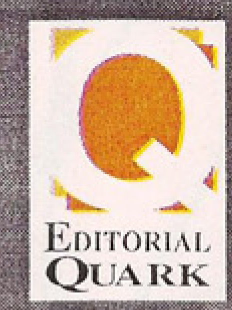
Maletines, remeras y gorritas Playstation con logos originales. Pregunta precios

horario de atención:
Lunes a viernes de 10 a 19.30 hs
Sábados de 10 a 14 hs.

No puedes escapar a tu destino, ni tampoco a una Playstation



AÑO 8 - Nº 103
FEBRERO 2001



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Web Master
Carlos Mesa

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA MARIANO MAS
Buenos Aires - Argentina

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

SUMARIO

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

DREAMCAST

PC

TRUCOS

Hola, queridos gamemaníacos:

¿Cómo anda la banda de Action?

Bueno, esperamos que estén disfrutando del verano al igual que nosotros.

Esta edición viene muy bien.

Continuamos con la estrategia del Syphon Filter 2, falta una sola entrega más y termina. Publicamos también una pequeña guía para el C. & C. Red Alert 2 a pedido de los lectores, que les ayudará mucho. También publicamos los golpes del Dead or Alive 2 para Playstation 2.

Ah!! Tal como es nuestra costumbre, sorteamos los premios para los participantes de las Cartas Gamemaníacas, fijate en la página 48.

Si tienen trucos o estrategías o simplemente dudas de algún juego, sólo tienen que escribirnos y publicamos la carta.

Les mandamos un fuerte abrazo a todos y nos encontramos el mes que viene, chau.

La Banda

shots



Spiderman también trepará por la Dreamcast

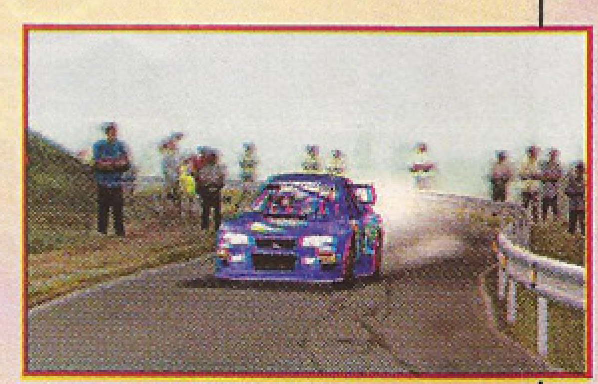
La compañía Activision acaba de confirmar que nuestro hombre-araña favorito también tendrá su correspondiente ración de 128 bits. Y es que tras su exitoso paso por Playstation y Nintendo 64 (esta última versión acaba de salir al mercado USA), parece que la compañía se ha animado también a realizar una nueva versión para la consola blanca de Sega.
Se espera que el juego esté listo para la próxima primavera y aunque aún no se han dado detalles acerca de las mejoras que incorporará, es esperable un apartado gráfico acorde a la potencia y versatilidad de Dreamcast.
Aunque Activision será la encargada de publicar el juego, la conversión vendrá de la mano de Neversoft en conjunción con Treyarch Studios, grupo responsable también de las fabulosas conversiones de los dos Tony Hawk's hasta nuestras DC.

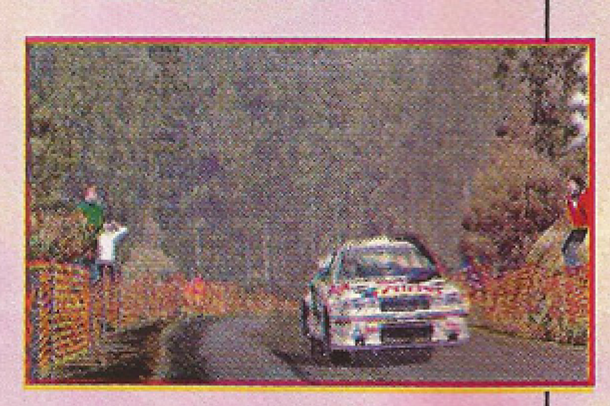


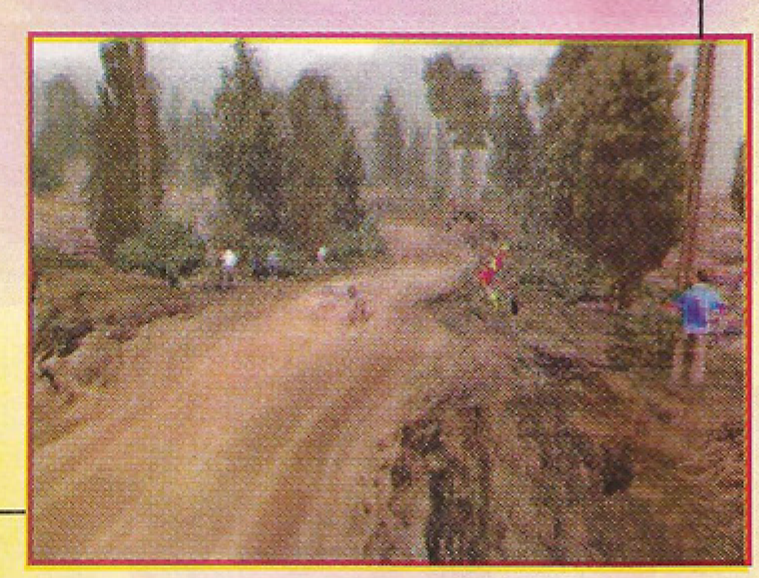
Espectaculares imágenes de World Rally Championship



Te presentamos este juego que Evolution Studios prepara para la 128 bits de Sony.
Lo último que te contamos es que su salida se había retrasado hasta Septiembre del 2001 (se esperaba para Mayo), pero da igual que salga más tarde...si la espera vale la pena.
Y desde luego todo apunta a que merecerá la pena, y con creces. Cada día tiene mejor aspecto este increíble World Rally Championship 2001. Observá las imágenes para ver el nivel de realismo. No exageramos en decir que tiene graficos 10.



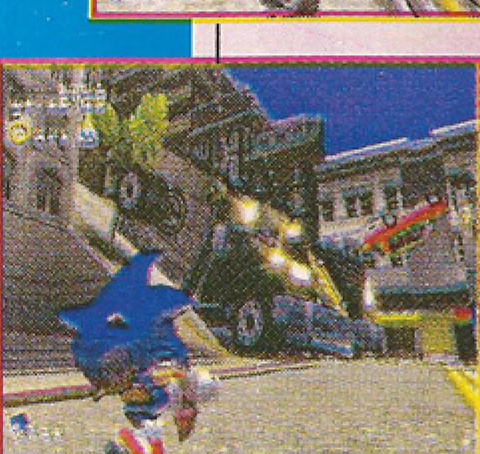




Nuevas imágenes de Sonic Adventure 2



Directamente desde Japón, 2 nuevas imágenes de Sonic Adventure 2, el esperado retorno de la mascota de Sega a Dreamcast. Todos los detalles del juego, en próximas ediciones.



Nuevas imágenes de The Bouncer

Acá te damos nuevas imágenes de The Bouncer, juego que salió el 21 de Diciembre en Japón y que ha recibido una puntuación de 32/40 en la revista Famitsu.
Estas espectaculares imágenes muestran escenas de batalla en el juego, donde se puede apreciar la gran calidad de los gráficos y el detalle de los escenarios. El juego llegará en el primer/segundo trimestre del 2001.





playstation preview

Deportes | 1 ó 2 Jugadores

FIFA 2001



En la reiteración constante de actualizaciones, la serie FIFA presenta aspectos positivos y de los otros. Hasta 1998, EA era superada por el estelar International Superstar Soccer de Konami, y desde entonces se libró una guerra sin cuartel en el género fútbol. Ambos juegos funcionan bien actualmente, pero es hora de moverse en PlayStation 2 (como EA hizo en el West) y ver qué es lo que se puede lograr en la nueva plataforma. ¿Por qué? Mientras se actualizó el FIFA 2001 Major League Soccer, el juego no se diferencia mucho al del año pasado.

Quienes jugaron los dos últimos años al FIFA, no van a encontrar muchas novedades. Sólo se alteró levemente el aspecto del juego. Se incrementaron los detalles de textura de los jugadores.y se aumentaron las animaciones por jugador, que por cierto son intrincadas. Cuando la pelota rebota en el pecho de un jugador, automáticamente la bajará en el lugar perfecto para gambetear. Los cabezazos y bicicletas están bien animados, y dadas las limitaciones de PS, capturan el movimiento perfectamente. Las animaciones de gambetas son mejores todavía en lo que respecta a su realismo. Estas modificaciones mejoran bastante el juego.

A diferencia del FIFA 99, en el cual se mejoró notablemente la velocidad del juego, en FIFA 2000 y 2001 las acciones se tornan más lentas. Comparándolos, la animación veloz y chapucera del 99 se reemplazó por una más suave y mejor (el tamaño de los jugadores es más creíble). Las mayores texturas y detalles de los jugadores retardan el ritmo, que es menos frenético. Hablamos de milisegundos, pero la "lentitud" se nota. El juego es mejor que el FIFA 99, tiene mejor aspecto que el 2000, y el desarrollo no se ve afectado por ello.

FIFA 2001 contine más de 50 selecciones, incluidas las de Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Holanda, Alemania, Brasil, Argentina, Japón e Italia más 17 ligas top incluidas la MLS (Major League Soccer), the English Premiere League, German Bundesliga, la Española, Italia Serie A y LNF de Francia. También incluye modos para múltiples jugadores, entre ellos Amistoso, Ligas, Copas y Personalizados. La profundidad de opciones no tiene precedentes, es asombrosa. Se pueden elegir equipos tradicionales de todo el mundo, o crear nuevos equipos o ligas.

EA creó más autenticidad al obtener la Licencia FIFA Pro. Así puede incluir nombres y otros miembros de la asociación de jugadores. Esto implica estadísticas reales de jugadores, e incluso rostros animados con expresiones faciales (también los cabellos son realistas).

Se incluyen todos los movimientos, simples y avanzados, del año pasado, incluidos el escudo (R1), salto (L2), giro de 360 grados (R2), chanfle (X) y tácticas defensivas como la trampa del off-side (R2). El pase se asemeja al de ISS, y es muy útil contra los equipos más duros, aunque en situaciones de gol puede resultar riesgoso. Todos llegan a funcionar con un poco de práctica. Lo más extraño del FIFA 2001 es la reducción de la opción para múltiples jugadores. El FIFA 99 era para 8, el 2000 para 4 y ahora se reduce todavía más, a 2.

No se han resuelto los problemas de patinaje. A menudo los jugadores resbalan por el césped. Se ha reducido este inconveniente pero aún no se ha eliminado.

Gráficamente, se refinaron las texturas otorgándoles más sombreados, y los uniformes también lucen mejor. Con respecto a los futbolistas, no se tornarán más humanos hasta que aparezcan con más de un dedo. Las manos son pésimas, parecen remos. Estos futbolistas podrían ser excelentes nadadores.

El juego presenta grandes atajadas y varios bloqueos de distinto tipo (laterales, rebotados, espectaculares despejes).

El público no ha cambiado, aún luce como un fondo chato y colorido. Pero los referís, cuando sacan tarjetas y en las repeticiones, lucen impactantes y bien animados. Aunque suene extraño, las repeticiones de PlayStation son mejores que las de PS2. A veces suceden errores cuando el referí saca una tarjeta (aparecen "tarjetas invisibles")

EA es garantía de buen sonido. Este año presenta Moby and his friends, con Bodyrock. También incluye a los Utah Saints (Power to the Beats, Funky Music), Gran Theft Audio (We Luv You), Curve (Chinese Burn) y Source (Fly Away). Es música moderna que acompaña bien el juego. No hemos notado grandes cambios respecto de los cánticos de las hinchadas.

Habiendo jugado bastante al FIFA, podemos afirmar que el juego es divertido pero extrañamos el ISS. El FIFA tiene un fuerte sentido arcade y está bien fundado, pero técnicamente presenta carencias. De todos modos, la última versión PS es la mejor de la serie. Mejoró en casi todas las áreas sin que EA se haya esforzado en reformular el juego. En resumen, el FIFA 2001 es un juego excelente, y lo podemos afirmar sin remordimientos. ¡Hagan goles!

SERVICIO TECNICO
PARA TU PLAYSTATION (DREAMCAST)
CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS



.W.G.
WORLD GAMES



- BOBINADO DE TRAFOS
- REPARACION DE FUENTES ESPECIALES
- SERVICIO TECNICO DE PC
- MANTENIMIENTO Y REDES

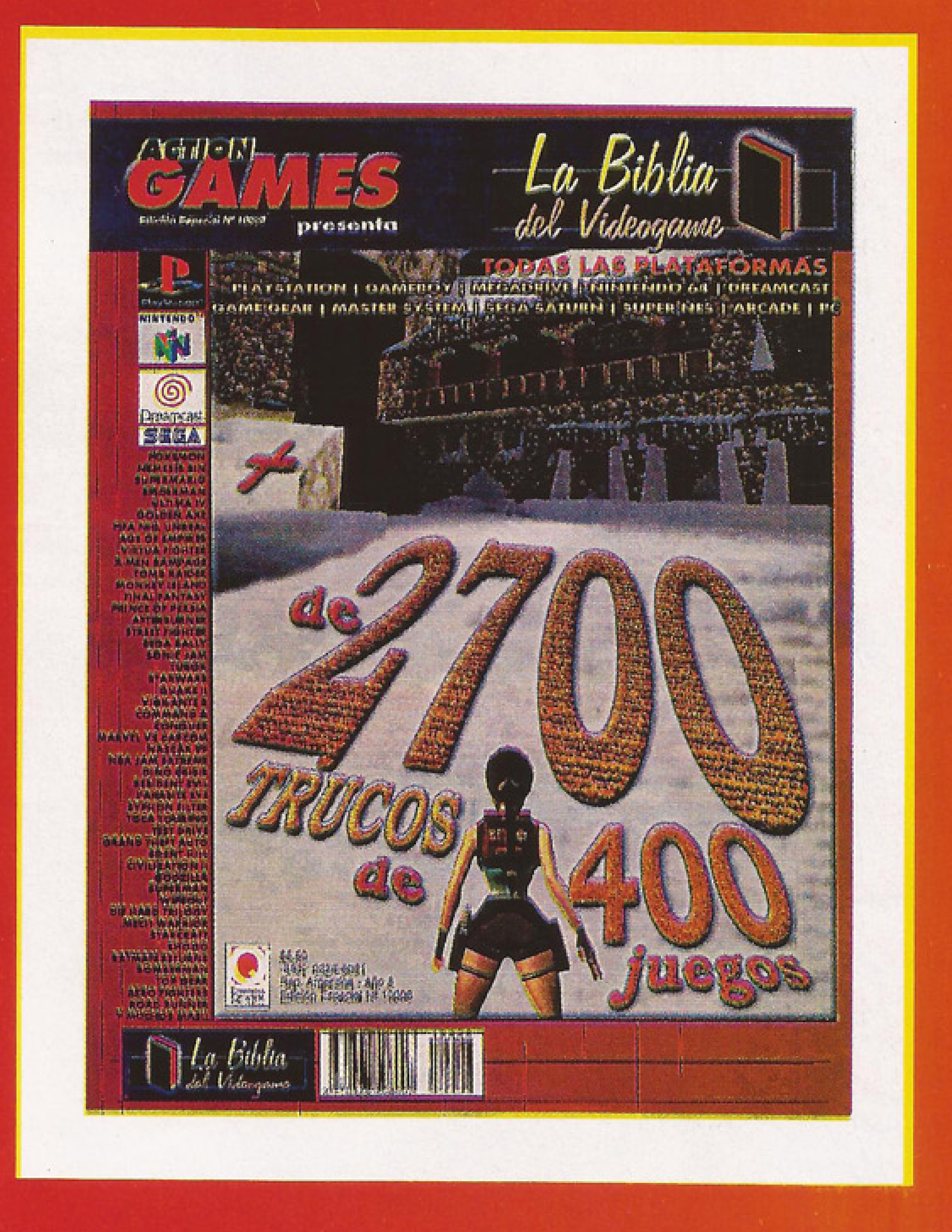






RIVADAVIA 1815 2°A - Capital
TEL.: 154 176-3395
4583-1692

PREPARATE PARA LO MEJOR
LO MAXIMO EN TRUCOS PARA
TODAS LAS CONSOLAS
LA GUIA QUE TE FALTABA
LA BIBLIA DEL VIDEOJUEGO
MAS DE 2700 TRUCOS
PARA MAS DE 400 JUEGOS
TODOS JUNTOS
EN UNA SOLA ENTREGA
PREPARADOS POR ACTION GAMES
YA ESTA
EN TODOS LOS KIOSCOS
SI QUERES GANAR SIEMPRE, QUE
NO TE FALTE TU EJEMPLAR



Plataformas | 1 Jugador

Legend of Legaia

Artes

Se pueden aprender probando distintas combinaciones de movimientos en batalla. Cuando descubras una nueva aparecerá en la pantalla la leyenda "New Art!" y el nombre del Arte será grabado en la Lista de Artes del personaje. Podés ver la lista en el área Status de la pantalla Menú o en batalla presionando el botón Triángulo. Podés aprender cualquier Arte en cualquier momento y ejecutar los movimientos necesarios para descubrirlo. Si intentás un Arte sin AP suficiente, los ataques serán ejecutados pero no serán tan poderosos como el Arte en sí mismo.

Hiper Artes

Se aprenden obteniendo y usando los Libros especiales de tres Ra-Seru. Son más poderosas que las Artes regulares. Para el Meta de Vahn deberás recoger los Libros de Fuego. Para la Terra de Noa los Libros de Viento y para el Ozma de Gala los Libros de Trueno. Estos libros se pueden hallar en los cofres de tesoros (están al aire libre) o venciendo a jefes. Son similares a las Artes normales en que pueden ser un rejunte de pueñetazos y patadas sin la suficiente AP.

Super Artes

Combinaciones de Artes que concluyen con un movimiento especial. No se graban en las Listas de Artes, deberás memorizarlas o anotarlas. (También podés imprimir este recorrido). Requieren más movimientos que otras Artes pero son muy efectivas usando un cambio de Espíritu simplemente por el daño que pueden provocar. Recordá que consumen más AP que cualquier otro arte.

Artes Milagrosas

Se aprenden como las Artes normales. Como las Super Artes, combinan diferentes Artes en un combo largo. Aparecen en la lista de Artes. Consumen bastante AP pero el daño que podés provocar con ellas es tremendo.

Para descifrar la siguiente lista:
LP = Punch de Izquierda (Puñetazo de izquierda)
RP = Punch de Derecha (Puñetazo de derecha)
HK = Patada alta
LK = Patada baja

(Nota: Algunos nombres y AP pueden estar equivocados, pero los movimientos son todos correctos.)

Movimientos de Vahn:

Artes:
Hiper Codo: (18 AP)
LP, RP, LP,
Choque-Tacle: (18 AP)
LK, RP, HK,
Salto mortal: (18 AP)
HK, LK, HK,
Patada punzante: (18 AP)
HK, LK, LP,
Punch Poderoso: (18 AP)
LP, LP, LK,
Patada cruzada: (24 AP)
LK, LK, LK, HK,
W-Superior: (24 AP)
LP, RP, HK, LP,
Combo Giratorio: (24 AP)
HK, LK, RP, LP,
Combo PK: (24 AP)
LK, HK, HK, LP,
Huracán: (24 AP)
HK, HK, LK, KL,
Ciclón: (24 AP)
LK, HK, HK, HK,

Hiper Artes
Llama Tornado: (30 AP)
RP, RP, LP,
Soplido de Fuego: (40 AP)
RP, RP, LK, LP,
Ráfaga Quemante: (40 AP)
RP, LK, LP, LK, LP,
Latigazo Poderoso: (54 AP)
LK, RP, HK, LK, HK, LK, LP,







Super Artes
Tackle de Fuego: (54 AP)
LP, RP, LP, LP, LK, RP, HK,
Soplido Máximo: (54 AP)
LK, RP, HK, LK, LP, LP, LK,
Triple Salto mortal: (60 AP)
HK, LK, HK, HK, HK, LK, HK,
Combo Rodante: (66 AP)
HK, LK, RP, LP, LP, LK, HK, HK; LP,

Arte Milagroso
Especial de Vahn: (90AP)
RP, LK, LP, HK, LP, HK, RP, LK, LP,

Movimientos de Noa:

(Nota: Una de las Artes de Noa actualmente se llama Blitz Acrobático, creo que antes era Colmillos de Bestia)

Artes
Cola de lagartija: (18 AP)
HK, LK, HK,
Colmillos de Bestia: (18 AP)
HK, LK, LK,
Jabalina sónica: (18 AP)
RP, LK, RP,
Embestida violenta: (18 AP)
RP, LP, LK
Lancero de espejismos: (24 AP)
RP, RP, HK, HK,
Ataque Delfín: (24 AP)
RP, RP; LP, RP
Paso de Pájaro: (24 AP)
LK, LK, LK, HK
Zambullida de Cisne: (24 AP)
LK, HK, HK, HK,
Amor Duro: (30 AP) (Es muy útil, "encanta" a los enemigos) LK, HK, LK, LP, RP,
Ventarrón devastador: (30 AP)
HK, HK, LP, LK, RP,
Tempestad abrupta: (36 AP)
RP, RP, LP, HK, HK, HK,

Hiper Artes
Soplido congelado: (40 AP)
LP, LP, RP, RP,
Pico de Buitre: (50 AP)
LP, LP, RP, LP, RP,
Patada Huracán: (56 AP)
LP, HK, HK, HK, HK, LK, RP,
Super Jabalina: (48 AP)
HK, HK, LP, LK, RP; LK, RP,

Super Artes
Colmillos de Dragón: (54 AP)
HK, LK, HK, HK, HK, LK, LK,
Lagartija Triple: (66 AP)
LK, LK, LK, HK, HK, HK, LK, HK,
Super Tempestad: (60 AP)
RP, RP, LP, RP, RP, LP, HK, HK, HK,
Te amo: (72 AP)
RP, RP, HK, HK, LK, HK, LK, LP, RP,

Arte Milagroso
Arca de Noa: (99 AP)
LP, HK, RP, LK, HK, LP, HK, LK, RP,

Movimientos de Gala

Artes
Ataque de rodilla volador: (18 AP)
LK, HK, LP,
Ariete batiente: (18 AP)
LP, RP, LK,
Cabeza de hierro: (18 AP)
HK, LK, LK,
Golpe de espalda: (18 AP)
LP, RP, LP,
Guillotina: (18 AP)
LP, HK, LP,
Cortador de cabeza: (18 AP)
LP, HK, HK,
Patada de costado: (24 AP)
LK, LK, HK, HK,
Lluvia negra: (24 AP)
HK, LP, LK, LK,
Neo Levantamiento: (30 AP)
LP, LP, RP, HK, LP,
Colmillos de mano: (30 AP)
HK, LP, LK, RP, LP,
Cuernos de Toro: (30 AP)
LP, HK, RP, LK, LP,

Hiper Artes
Golpe Trueno: (30 AP)
RP, RP, LP,
Tormenta eléctrica: (32 AP)
RP, RP, HK, LP,
Puño explosivo: (40 AP)
RP, RP, LP, LP, LP,
Machacazo violento: (54 AP)
LP, RP, LK, HK, LP, HK, HK,

Super Artes
Super Cabeza de Hierro: (54 AP)
LK, HK, LP, HK, HK, LK, LK,
Golpe de Espalda x 2: (54 AP)
HK, LK, LK, HK, LP, RP, LP,
Caida del Cielo: (60 AP)
LK, HK, LP, HK, HK, LP, LK, LK,
¿Neo Levantamiento?: (o como vos lo llames) (66 AP) LP, RP, LP, HK, LP, LP, RP; HK, LP,

Arte Milagroso
Combo Gala: (90 AP)
RP, RP, LK, HK, LK, HK, LK, LP, LP,

Items, Accesorios, Etc. Lista (descripciones y locaciones):

++: se pueden adquirir ganando batallas, especialmente con el Libro de Bronce.

!!: Item recomendado; explicación

Hoja de Hongo Sanadora: Recupera 200 HP (primeras ciudades) ++
Flor Sanadora: Recupera 800 HP
Baya Sanadora: Recupera todo el HP
Retoño Sanador: Equipo de 200 HPs
Fruto Sanador: Equipo de 800 HPs
Hoja Mágica: 50 MPs
Fruto Mágico: 200 MPs
Antídoto: Cura el veneno (Canto del Olmo, Primavera del Cazador, Castillo del Pato)
Medicina: Cura todas las dolencias del estado (Castillo del Pato)
Ave Fénix: Restaura vida (cerca de medio HP)
Explosión de Furia: Extiende el ritmo de acción por toda una batalla (por fichas en Vidna, Sol)
Puerta de Luz: Te teletransportas desde los Calabozos (casi en cualquier parte)
Puerta de Viento: Te teletransportas a una ciudad donde ya estuviste (Jeremi, etc.)
Incienso: Reduce el promedio de aparición de enemigos (se compra con Oro o fichas)
Elixir de Poder: Aumenta el ataque por una batalla (por fichas en Vidna)
Elixir Protector: Aumenta la defensa por una batalla (por fichas en Vidna)
Elixir de Velocidad: Aumenta la velocidad por una batalla (por fichas en Vidna)
Elixir Portentoso: Aumenta todas las estadísticas por una batalla
Anillo de Vida/Pendiente de Mei: Aumenta 10% el máximo de HPs
Venda de Vida: Aumenta 25 % el máximo de HPs
Anillo mágico: Aumenta 10% el máximo de MPs
Venda Mágica: Aumenta 25% el máximo de MPs
Joya Espiritual: Consume 25% menos MP
Talisman Espiritual: Consume 50% menos MP (Vence a lota con el Li-



bro de Bronce) ++!!
Anillo de Poder: Aumenta 20% el ataque!!
Joya Escarlata: Aumenta 20% defensa superior (UDF)
Joya Azulada: Aumenta 20% defensa inferior (LDF)
Anillo Guardián: Aumenta 20 % UDF y LKF!! (Util para Noa)
Anillo de Velocidad: Aumenta 20% la Velocidad (Util para la lenta Gala)
Anillo de Sabiduría: Aumenta 20% la Inteligencia
Anillo de Vitalidad: Aumenta 20% la Agilidad (Compralo en Camper, en la Estación Karisto, luego de que se marche el Tren Flotante)
Gema de Coraje: Consume 50% menos AP!!! (Se halla en la Barranca de Nivora, en una cueva del sendero de Vahn. Más adelante, cuando regreses a Canto del Olmo, hablá con el Monje que te entrenó al comienzo del juego y decile que querés practicar. Escarmentarlo es difícil, pero si vencés obtendrás la Gema)
Icono Profano: Penetra la defensa del enemigo
Icono Guerrero: Contraataca a un promedio de tiempo fijo
Icono del Dios Malo: Roba ítems del enemigo y ataca (Estadio del Músculo)
Icono del Dios de la Guerra: ¡Gran ítem! Tu personaje podrá atacar dos veces seguidas. Usá cualquier Arte, Super, Hiper o Milagroso, y tu AP no disminuirá con la repetición del ataque. ¡Si Vahn tiene la Gema de Coraje, podrás realizar dos ataques Milagrosos con sólo 49 AP! (Se obtiene ganando el Torneo de Maestros en el Estadio del Músculo). No sabemos si se pueden adquirir más Iconos de este tipo ganando el Torneo de Maestros nuevamente.
Cadena de Velocidad: Obtenés el primer turno en batalla (el profesor de danza te la dará luego de ganar el Torneo de Danza)
Cadena de Lentitud: Obtenés el último turno en batalla (Ratayu)
Cadena de Apuntar: Aumenta el promedio de disparos exitosos (Primavera, Castillo del Pato, Túnel del Viento)!! En el Estadio del Músculo de Sol este ítem nos resultó fundamental en los modos Experto y Maestro.
Cadena Guardiana: Ni vos ni tu enemigo podrán bloquear ataques.
Amuleto de Curación: Anula los Ataques de Veneno (Túnel del Viento)
Amuleto Puro: Anula los ataques tóxicos y de veneno (Jeremi)
Amuleto del Bosque: Anula todos los ataques de pudrición
Amuleto Mágico: Anula todos los ataques de maldición (Jeremi)
Amuleto Portentoso: Anula todos los estados anormales

Joya de Tierra: Aumenta la defensa de Tierra (Biron, Túnel del Viento, Octam Superior)
Joya de Agua: Aumenta la defensa de Agua (Biron, Túnel del Viento, Octam Superior)
Joya de Fuego: Aumenta la defensa de Fuego (Biron, Túnel del Viento, Octam Superior)
Joya de Tempestad: Aumenta la defensa de Viento (Biron, Túnel del Viento, Octam Superior)
Joya de Ebano: Aumenta la defensa de Oscuridad (Octam Superior)
Joya de Luz loca: Aumenta la defensa de Trueno (Octam Superior)
Joya Luminosa: Aumenta la defensa de Luz (Octam Superior)
Joya Arcoiris: Aumenta la defensa contra todos los elementos (En el sendero de Noa)

Cáliz de Vida: Restaura 200 HP luego de cada turno (Se puede comprar en la tienda de Sol por 40.000 G o con puntos de pesca en la laguna que está cerca de Buma). !!Este ítem es imprescindible para vencer en el Torneo de Maestros.
Cáliz Mágico: Restaura 20 MP en cada turno
Cáliz perdido/Cáliz sagrado: Restaura toda la HP cuando llega a cero. (Se puede adquirir en el Estadio del Músculo de Sol, venciendo a los Zorros con el Libro de Bronce)
Anillo de Coraje: Aumenta 10% el AP adquirido de espíritus o ataques enemigos (Vidna, Ratayu)
Venda de Coraje: Aumenta 25% el AP adquirido
Alma de guerra: Aumenta el poder de ataque de las artes (se adquiere



en Vidna a un hombre que las vende a 100 G)
Libro de Marfil: Aumenta la posibilidad de aprender un hechizo de un Seru que venzas.
No podrás usar magia Seru para matar a un enemigo del cual querés aprender un hechizo, en este caso deberás usar armas o artes.
Libro Dorado: Aumenta 25% el oro obtenido luego de una batalla (Estación experimental de Usha)
Libro Carmesí: Duplica la EXP adquirida (En la etapa final de Juggernaut, podés usar la Puerta de Luz para salir)
Brújula Dorada: Aumenta el promedio de atacar primero del equipo (Túnel del Viento)
Brújula Plateada: Disminuye el promedio de caídas en emboscadas del enemigo (Túnel del Viento)
Corazón de Pollo: Aumenta el promedio de escape exitoso de una batalla
Seguridad de Pollo: Aumenta la defensa durante el escape (Ratayu)
Guardia de Pollo: Evita escapes del enemigo (Ratayu)
Campana de Buena Suerte: Disminuye el promedio de aparición de enemigos (Centro de Investigación de Usha)
Campana de Mala Suerte: Aumenta el promedio de aparición de enemigos (Centro de Investigación de Usha)
Huevo de Luz Ra-Seru 1: Aumenta la Defensa de Luz (Deviene en Ra-Seru Ozma en el Arbol Génesis del Bosque Voz Este)
Huevo de Luz Ra-Seru 2: Aumenta la Defensa de Luz, Cara te lo puede dar al final de la búsqueda; lleváselo a Zalan en Jeremi.
Talismán de Luz: Aumenta la Defensa de Luz; User tendrá un nuevo hechizo sanador "Cuerno" (Creado de un Huevo de Luz Ra-Seru 2 por Zalan de Jeremi)
Piedra de Oscuridad: Aumenta la Defensa de Oscuridad (lo encontrarás más tarde al retornar al Bosque Voz Oeste; dáselo a Zalan en Jeremi)
Talismán de Oscuridad: Aumenta la Defensa de Oscuridad; User tendrá un nuevo hechizo de Muerte "Jedo" (Creado de una Piedra de Oscuridad por Zalan de Jeremi)
Libro de Fuego I: Enseña a Vahn el Hiper Arte Llama de Tornado (En la biblioteca del seguro Castillo del Pato; la puerta que está arriba de

la Sala del Trono).
Flauta de Soren: Se usa para llamar a Soren en la Montaña (la otorga Gantes)
Anillo de Minea: Aumenta 25% la HP máxima
Pendiente de Mei: Aumenta 10% la HP máxima (Mei se la da a Vahn cuando es llevada a su casa durante el ataque de niebla)
Llama de Seru: Aumenta 25 % el rendimiento de AP
Corona de Zalan: Aumenta 10% el rendimiento de AP
Piedra de Cámara: Toma fotos en ciertas áreas (se rompe luego de usarla cuatro veces)
Martillo de Maleza: Despeja la maleza que bloquea el camino (Bosque Voz Oeste)
Llave de Ruina: Abre la Puerta Uru Mais (se obtiene de la esposa del Dr. Usha)
Malla: Todos los ojos se desviarán hacia vos (Ganador de la Competencia de Danza de Sol)
Tarjeta Dorada: Miembro de la disco de Sol (Estadio del Músculo)
10.000 G: Premio por ganar la Competencia de Danza de Sol

Lugar de pesca cerca de Vidna

Venda de Coraje 1.500 puntos: Aumenta 25% el AP adquirido
Anillo de Poder 1.000 puntos: Aumenta 20% la Potencia
Fruto Sanador 500 puntos: 800 HPs para el equipo
Flauta de Lippian 200 puntos: Nunca la pude hacer funcionar; se usa en batalla para convocar a Lippian.
Flauta de Pez Espada: Viene el Pez Espada, explota y te permite escapar de una batalla

Nota: Hay dos lugares de pesca: uno cerca de Vidna y otro de Buma. Los puntos adquiridos en pesca se totalizan para usarlos en cualquier "tienda" vecina a las lagunas.

Lugar de pesca cerca de Buma

Cáliz de Vida 6.500 puntos: Accesorio; a cada turno de batalla, el personaje sana 200 Hps
Cáliz Mágic 6.500 puntos: Accesorio; el personaje gana 20 MPs a cada turno
Talisman Espiritual 5.000 puntos: Accesorio; consume 50% menos MP
Flauta de Lippian 200 puntos
Flauta de Pez Espada 200 puntos

Guía para Estadio del Músculo
Ganar más de cien fichas para entrar al Estadio.

Método: Juego Baka Fighter

Seleccioná a Gala

Batalla 1: Puira Negro—Atacar sólo con el botón Cuadrado --2 fichas
Batalla 2: Gomboo—Atacar sólo con el botón X –4 fichas (total 6)
Batalla 3: Esqueleto—Atacar sólo con el botón O –6 fichas (total 12)
Batalla 4: Lobo—Atacar con el botón Cuadrado o X hasta conectar un golpe limpio; te demandará como máximo dos intentos. Luego de golpear al lobo en el único lugar que le hace daño, alterná entre Cuadrado y Círculo para lograr una fácil victoria.
Batalla 5: Xain—Atacar con el botón O, aún cuando salgas herido, hasta conectar tres golpes limpios. Luego golpealo abajo tres veces rápidamente con el botón X. Luego golpealo con el botón Círculo hasta conectar tres golpes limpios y finalmente golpealo abajo tres veces con el botón X, etc. Nota: Esta es la única batalla que requiere una veloz presión de botones para superarla. Total de 50 fichas

Hasta donde llegamos, estos son los esquemas que descubrimos para los jefes, conviene jugar una o dos veces más al Baka Fighter hasta reunir las fichas suficientes para ingresar al torneo. Este es un método seguro para ganar 50 fichas por vez.

Definitivamente guardá antes de ingresar al torneo de Novatos. Sólo Vahn ingresará a este torneo, Noa y Gala se apartarán avergonzadas.

Si no ganás el torneo de Iniciados comenzarás de nuevo con menos fichas que antes. Ganando el torneo obtendrás más de 818 fichas.

Pista de Iniciados—Podés usar equipamiento, accesorios, magia, espíritus pero no ítems.

Equipo de Accesorios I: Alma de Guerra, Cadena Defensora, Venda de Coraje

Magia recomendada: Anzuelo (la magia de curación más poderosa)

Primera Ronda: Puira Rojo
Segunda Ronda: Esqueleto
Tercera Ronda: Fantasma de Pato
Cuarta Ronda: Caruban
Quinta Ronda: Gola Gola
Sexta Ronda: Zeto 5.000 HPs, Espíritu cuando convoca la onda
Séptima Ronda: Viguro
Octava Ronda: Xain (jefe Toro) 10.000 HPs, Espíritu después de atacar

Recompensa: 818 fichas

Pista de Expertos—Sin armas, blindajes ni ítems. Con accesorios, magia y Espíritus

Accesorios I usados: Alma de Guerra, Cadena Defensora, Gema de Coraje

Magia recomendada: Anzuelo

Primera Ronda: Puira Negro
Segunda Ronda: Gomboo Alto
Tercera Ronda: Ogro Oscuro (¡Difícil!) Aproximadamente 3.500 HPs
Cuarta Ronda: Bison Dorado Aproximadamente 3.500 HPs
Quinta Ronda: Hombre de Hierro 2.500 HPs
Sexta Ronda: Caruban LP, 1.200 HPs
Séptima Ronda: Aluru LP, 1.200 HPs
Octava Ronda: Xain 10.000 HPs

Recompensa: Más de 1.500 fichas

Pista de Maestros—Sólo con accesorios y Espíritus. Sin armas, blindajes, ítems ni magia.

Accesorios usados: Cadena Defensora, Amuleto Portentoso, Cáliz de Vida

Continúa en la próxima edición

Syphon Filter 2

PlayStation

Continuamos con la estrategia de este juegazo. Recordá que estábamos en:

Misión 05: McKenzie Airbase Exterior
Instrucciones
Colorado, USA: McKenzie Airbase
09/08 05:15
Agente: Lian Xing

Objetivos de la Misión:

-Localizar un arma con silenciador
-Eliminar al Piloto de la Agencia
-Sabotear el Jet de la Agencia
-Obtener información de Holman
-Distraer a los guardias e ingresar a la torre
-Acceder a la frecuencia del transponder
-Robar el helicóptero

Parámetros de la Misión:

-No mates a nadie del personal de la base aérea
-No pongas a la base en estado de alerta
-No mates a Holman

Items de la Misión:

.45
M16
Rifle con silenciador
Chaleco antibalas
Taser de mano
Binoculares
HK-5 con silenciador

Secretos de la Misión

Finalizá en el Modo Difícil para desbloquear una película bonus.

Al comenzar la misión, aparecerás detrás de dos soldados conversando. Escuchálos y deslizate al arbusto. Ocultate ahí hasta que uno se vaya, deslizate hacia el otro y eliminalo con el Taser. Corré hacia donde salió el otro y luego de girar en dos esquinas verás un corte de escena. Enderezate sobre la pared de la izquierda y esperá a que el guardia del camión se dé vuelta. Luego de que lo haga, corré hacia delante y cuando te acerques eliminalo con el Taser. Recogé el Rifle que está en la parte trasera del camión.
Verás un guardia a tu izquierda. Deslizate hacia él y eliminalo con el Taser. Si no está a tu alcance, corré en un arco grande para deshacerte de él. Luego accedé al callejón y trepá el muro. Descendé al camión y escondete en la esquina.
Los soldados dirán: "¿Escucharon eso?". Subí a las cajas verdes, descendé por el otro lado (¡sin hacer ruido!), y eliminá al guardia de atrás con el Taser. Dejalo y avanza hacia el lado opuesto. Del otro lado de la esquina escucharás una conversación entre Morgan y Falkan. Escondete detrás de la caja/esquina y vas a ver un guardia. Reventalo con el Taser y luego seguí a Morgan y Falkan nuevamente. Doblá a la derecha, mové el interruptor y se abrirá la puerta rodante. Recogé el Rifle con silenciador y deslizate hacia el guardia de arriba para deshacerte de él, apenas, con un disparo en la cabeza. Dirigite al lado inferior de la nave y presioná Triángulo para sabotearla.
Recogé el Taser de mano y escondete en un rincón cuando veas avanzar al soldado. Golpealo y retorná afuera. Ahí agachate y doblá a la derecha. Evitá a los soldados y movete hacia delante. Prestá atención a la luz de búsqueda, cruzá cuando sea seguro. Obtendrás un punto de marcado, después movete hacia el ángulo superior izquierdo. Pronto pasará un camión, saltá hacia él y cuando veas una apertura a tu izquierda, saltá otra vez y corré rápidamente.
Ya en el piso, dirigite al hangar. Abrite paso a la salida y verás un corte de escena. Deberás obtener información de Holman. Desde el callejón en donde estás, doblá a la derecha y retrocedé al hangar. Dirigite al otro lado del camión y esperá a que tus dos enemigos comiencen a hablar. Deslizate hacia ellos y golpeá al soldado cuando Morgan le haga una advertencia. Luego seguí a Morgan y aparecerá una FMV.
Recibirás un HK-5. Retrocedé y arrastrate hacia el guardia que está junto a las tablas verdes y golpealo. Aquí deberás ser cuidadoso. Recogé el Rifle con silenciador y corré hacia el corredor de la derecha. Verás una luz de búsqueda. Eludila. Retrocedé por el corredor y recogé el Taser de mano. Corré, seguí al guardia y golpealo. Corré hacia el vallado y abrite paso hasta el camión. Subí hasta la puerta y quemalo. El camión se dará vuelta y los soldados quedarán "WTF". Eso es lo que necesitabas para divertirte.
Ingresá al edificio y doblá a la derecha hacia el ascensor. Subí y afuera doblá a la derecha. Tené mucho cuidado, en la segunda esquina hay un soldado que deberás eliminar. Escabullite para golpear al guardia que está hablando. Buscá en la pared la Frecuencia del Transponder y salí por el ascensor. Tomá el camino de la izquierda y saldrás afuera, donde Morgan y un soldado estarán hablando. Mogan se dirigirá al helicóptero y vos lo seguirás. Escabullite, golpeá al guardia y luego a Morgan. Corré al helicóptero. ¡Sí, lo lograste!

Misión 06: Colorado Train Ride
Instrucciones
Colorado, USA: United Pacific Train 101
09/08 06:00
Agente: Gabe Logan

Acabás de escapar de otro ataque con misiles de Archer saltando a un tren de carga de United Pacific. El tren te acercará a cinco millas del C-130 derribado. Deberás llegar hasta la locomotora y detener el tren cuando se acerque a los restos del avión.
Archer usa su Blackhawk UH-60 para desplegar un RET (Equipo de Recuperación y Eliminación). Destruirá el tren antes de permitir que salgas vivo de la montaña. Eliminá a todos los agentes enemigos que encuentres.

Objetivos de la Misión:

-Llegar a la locomotora y detener el tren

Parámetros de la Misión:

No tiene

Items de la Misión:

9MM
M16
Chaleco antibalas
Granada
Cuchillo
Rifle con silenciador
Pistola

Secretos de la Misión:

No tiene.

Si necesitás un chaleco antibalas, encontrarás uno en el primer auto. Descendé, ingresá al auto y agarralo. Trepá de nuevo y avanzá a la locomotora. Enseguida verás acercarse un "semi-vagón" con tres soldados. Agazapate para que no te vean y meteles plomo con disparos a la cabeza.
Continuá y pronto alcanzarás un vagón con andamios. Movete rápido y trepá a la siguiente parte del tren, donde hallarás un lanzador de granadas enemigo parapetado a tu derecha. Liquidalo con un disparo a la cabeza antes de deshacerte del que está del otro lado..
Accederás a una brecha donde te esperará oculto un soldado, eliminalo con tu escopeta. Después verás a varios que intentarán saltar a tu vagón: hacelos percha en la mitad del aire. ¡Sabiendo que es un juego, nos reímos mucho! Seguí adelante, eliminá a los dos soldados con tu Escopeta, y alcanzarás un barril negro. Recogé el Rifle, escondete detrás del tanque y matalos con disparos a la cabeza. Movete hacia delante, luego del vagón rojo verás otro tanque y dos soldados más. Ya sabés cómo liquidarlos. Recogé sus chalecos y municiones si te hacen falta.
Más adelante, eliminá a los dos soldados con disparos a la cabeza antes de acceder al vagón estrecho. Te caerán granadas de todas partes, y tu única manera de sobrevivir será aferrándote a los bordes del vagón: en esta secuencia, prestá mucha atención y derribá a tus enemigos con disparos a la cabeza, antes de que te hagan churrasco.
A continuación ingresarás a un túnel en el modo visión nocturna. Andá con mucho cuidado, aprovechá las ocasiones de disparos fáciles que tendrás. Luego de la visión nocturna, continuá hacia delante, no te detengas. Pronto verás un corte de escena en la que un maldito separará la locomotora del resto del tren. Y... ya fue la misión.

Misión 07:Colorado Train Race
Instrucciones
Colorado, USA: United Pacific Train 101
09/08 06:15
Agente: Gabe Logan

Un comando de la Agencia detruyó con una granada el tanque de nafta, partiendo el tren en dos. Deberás salir vivo de la explosión pero deberás afrontar cosas peores.
Archer ha volado un puente a diez millas de la posición actual del tren. No te queda mucho tiempo. Tendrás que alcanzar la locomotora y detenerlo antes de que se precipite en el abismo.

Objetivos de la Misión:

-Llegar a la locomotora y detener el tren

Parámetros de la Misión:

-Llegar a la locomotora antes del puente volado

Items de la Misión:

9MM
MI6
Chaleco antibalas
Granada
Cuchillo
Rifle con silenciador
Escopeta

Secretos de la Misión:

No tiene

Disponés de ocho minutos para detener el tren, cuatro en el Modo Difícil. Necesitarás rapidez y buena puntería.
Recogé la MI6 y trepá. Deshacete de los soldados de la Agencia y presioná adelante. En el siguiente carro matá al soldado, saltá hacia abajo, recogé el Chaleco si lo necesitás. Luego cambiá a 9MM y eliminá a los soldados restantes con disparos a la cabeza.
Arriba tuyo hay un enemigo con Chaleco antibalas. Cuando llegués al siguiente vagón, trepá rápido para evitar las granadas. Matá al soldado con un disparo a la cabeza y continuá. Corré, cambiá a MI6 y liquidá a todos los soldados que encuentres. Volvé a 9MM antes de acceder al siguiente vagón. Eliminá a los dos soldados con disparos a la cabeza. El siguiente vagón estará repleto de agentes enemigos con Chalecos y armados hasta los dientes. Podés elegir entre liquidarlos con disparos a la cabeza o lanzarles una granada y listo. Punto de marcado. Dos soldados intentarán escaparse, atacálos desde atrás. Si no conseguís eliminarlos, movete hasta el borde del vagón azul, usá la 9MM y descendé entre ambos vagones. Espiá hacia adentro y eliminá al que está del otro lado con un disparo a la cabeza. Continuá.
Accederás a otro vagón de carga, podés deshacerte del soldado con la Escopeta. El siguiente te resultará más difícil, usá la 9MM para disparar tres veces (hay un soldado oculto con una Escopeta fuera de tu vista) o tirá una Granada.
Ahora viene lo más difícil. Luego de trepar al vagón negro, aparecerán dos tiradores con chalecos. Eliminálos con el Rifle o usá la que debería ser- tu última Granada.
Cuando te dirijas al túnel, verás un soldado que deberás liquidar con un disparo a la cabeza. Saltá al frente del tren y observá cómo Gabe vuela del tren al helicóptero.

Misión 08: C-130 Wreck Site
Instrucciones
Colorado, USA: C-130 Wreckage Site
09/08 06:45
Agente: Gabe Logan

Los muchachos de Archer han llegado antes y están buscando los discos. Deberás encontrarlos antes que ellos. Por suerte, no esperan que caigas en paracaídas sobre ellos.
Antes del accidente, la caja que contenía los discos estalló en la cola del avión. Debería estar cerca. Recuperala ASAP y encontrá a Lian en el claro del sur.

Objetivos de la Misión:

-Encontrá los Discos en la cola del avión
-Evitá que Archer se lleve los Discos

Parámetros de la Misión:

No tiene

Items de la Misión

9MM
MI6
Chaleco antibalas
Granada
Cuchillo
Rifle con silenciador
Escopeta
M-79

Secretos de la Misión:

-Desbloqueá el Jungle Temple Arena - Templo de la Selva (matá a Archer de un disparo, es muy difícil.
-Desbloqueá los personajes del Syphon Filter original. Verás a Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer, y Evil Scientist (el Científico Malvado) - (Finalizá la misión en menos de tres minutos)

Concretando cualquiera de los secretos pasarás con éxito la misión. Si querés desbloquear el Templo, comenzarás en paracaídas sobre el sitio del accidente. Descendé derecho. Recogé la escopeta (deberías tener suficientes municiones), y eliminá a los dos soldados más cercanos. Recogé el Chaleco y desplazate al lado izquierdo del avión.
Usá la Escopeta para eliminar a todos los soldados que aparezcan sin olvidarte del pequeño granadero. Movete hacia el ala, debajo hallarás el Rifle.
Más adelante accederás al fuselaje. Tené mucho cuidado cuando escuches "Heis in position" ("Lo tenemos"), retrocedé, tienen a un tirador apostado arriba del avión (es difícil de divisar). Arrimate al fuselaje para evitar sus disparos y tomá el Rifle. Espiá e intentá acertarle un disparo a la cabeza. Continuá agazapado mientras esté roja tu barra de peligro.
Luego de deshacete del tirador, tomá la Escopeta y ocupate de los dos soldados que están cerca. Dirigite al lado derecho, a la izquierda hay un tirador. Eludilo y no te molestará. Enseguida llegarás a la cola, aún NO recojas la caja rosa con los Discos; dirigite a la parte posterior de la cola y recogé la mejor arma, la M-79. Volvé corriendo y abrí la caja. ¿Dónde están los Discos? ¡Los tiene Archer! ¡Y te ha tendido una emboscada! Afortunadamente, tenés la M-79. Eliminá primero a los tiradores, te quedará un disparo. Corré a la derecha (norte), retrocediendo al lugar donde caiste al principio. Escucharás "South Team, in position" (Comando Sur, en posición), movete y eludí a los tiradores. Atravesarás luego otra parte.
Atravesando el lugar quedarás encerrado y por lo tanto, muerto. Si vas por la izquierda (Sur) te lanzarán granadas. A la derecha (Norte) está lleno de tiradores. Aquí te ofrecemos la solución:

```
|           |           |
|           |           |
|       O|              |
|                 |---------          |
|Sur          |   |  \      Norte|
|             |   |    \
|             |   |     \(----(Este es el camino que debe-
```
rás tomar, o será tu posición final)

Seguí hacia el norte hasta que llegues a la brecha.entre dos | |. Tomá por ahí y ocultate en la O. Archer les dirá a los tiradores que entren. Cuando los esté llamando, girá hacia la colina del norte. Aquí deberás usar el disparo extra de la M-79. Usá la mira U y buscá una posición en la cima de la colina, en el medio. Si lo hacés bien, matarás a los tres tiradores. Si fallaste, buscá un buen lugar donde ocultarte y deshacete de ellos con disparos a la cabeza.
Cuando escuches un helicóptero, corré a las dunas del comienzo, si es posible con el Rifle. Archer aparecerá colgado del helicóptero, con su chaleco antibalas. Tendrás que derribarlo.
Si pretendés desbloquear el Templo de la Selva, usá el Rifle y apuntá a su cabeza. Deberás demostrar toda tu habilidad. Seguí a Archer con pequeños movimientos y cuando bloquees su cabeza, disparà. También podés elegir la MI6, pasar al modo U y llenarle la cabeza de tiros. Deberías matarlo fácilmente.

Si deseás que aparezcan los personajes del primer Syphon Filter, al aterrizar usá la Escopeta para matar a los primeros dos soldados que veas. Bajá y dirigite al lado derecho del avión, disparà sólo si te amenazan y cruzá a la siguiente sección.
Cuando aparezca el tirador, tomá la MI6 y llenalo de balas. Corré hacia los Discos, pero como antes, recogé primero la M-79.
Destruí a tus enemigos con cuatro disparos y luego movete. Cuando Archer llame a los tiradores desde el cerro del sur, seguí moviendote mientras disparas a sus cabezas. Dirigite al avión para cubrirte y usá la misma táctica para deshacente de los tiradores del norte (elegí un lugar en la cima y disparà con la M-79).
Corré hacia Archer. Usá el Rifle o la M-16 para deshacerte de él. Felicitaciones.

Misión 09: Pharcom Expo Center
Instrucciones
Colorado, USA: Pharcom Expo Center
09/09 21:00
Agente: Gabe Logan

Lian se comunicará desde la base aérea con Phagan para indicarle que el disco debe ir acompañado de unos códigos de encriptación que están en el Pharcom Expo Center. Morgan lidera una operación para apoderarse del disco. Plantarás una carga de C-4 para distraer a los guardias y le sacarás los códigos. Si resulta necesario, usá el sistema de ventilación del edificio para lograr tu objetivo.
El Pharcom Expo Center ha sido cerrado por el N9A, y hay una investigación pendiente sobre el papel de Phagan en el incidente terrorista de D.C. Soldados del Ejército de los Estados Unidos estarán desarmando los puestos de su gobierno. Evitá contactarte con las tropas si resulta posible. Si podés, mantenelos inmovilizados con tu taser de mano o la ballesta.

Objetivos de la Misión:

-Distraer a los guardias con explosiones
-Deslizate al stand de la Antigua China por la lumbrera.

Parámetros de la Misión:

-No matar ningún GI
-No permitir que los GIs te vean

Items de la Misión:

9MM con silenciador
Rifle con silenciador
Taser de mano
Ballesta
Granadas
C4
HK-5 con silenciador
M-I6
Chaleco antibalas

Secretos de la Misión:

-Desbloqueá el Laboratorio de Incubaciones Pharcom (recogé a Girly Mag)
-Finalizá en el Modo Difícil para desbloquear una película (Antes y Después II)

Comenzarás introduciéndote en el edificio y apare-

cerás arriba de unos entablados. Escogé la 9MM y matá a tu primer enemigo con un disparo a la cabeza. Luego corré, saltá al borde con las algas verdes e impulsáte hacia delante. Apoyate y deshacete del otro soldado. Saltá abajo y recogé sus municiones. Atravesá el pasaje y accederás a la visión nocturna. Cuando empiece a aclarar, pará de correr y mantenete en el rincón. Espiá con la 9MM y eliminá el soldado de afuera con un disparo a la cabeza.
Acudirán más hombres de la Agencia al lugar. Prestá atención al ángulo superior izquierdo, dos soldados aparecerán allí. Intentá dispararles a la cabeza. Si no acertás, deslizate por detrás del tablado de la izquierda.
Espantá primero al soldado de la derecha y luego al de la izquierda. Eludí al tirador ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla y continuá hacia delante. A tu derecha verás un hombre de la Agencia, matalo y movete a la izquierda de la sala. Trepá la columna y escogé el Rifle. Espía por la esquina para eliminar al último tirador. Tiene Chaleco, asegurate de acertarle un buen disparo a la cabeza.
Dirigite al tablado. Tomá la 9MM y dispará a la reja del tragaluz que está a tu izquierda. Entrá y trepá. Cuando caigas accederás a un punto de marcado. Tené cuidado cuando llegues a la esquina. Hay un agente que podés eliminar como desees (con el Taser de mano ahorrarás municiones).
Arrastrate hasta la siguiente esquina, con el Taser en la mano. Seguí hasta la próxima esquina. Aparecerá un enemigo: pegále. Por ahora dejá el Chaleco en el baúl.
Seguí desplazándote por los tablados y golpeá al nuevo guardia. Tomá la 9MM y espiá por el corredor. Eliminá al guardia con un disparo a la cabeza y descendé al stand lunar (si necesitás un Chaleco retrocedé y recogelo). Trepá por las tablas, ingresá al corredor, dispará a la reja del tragaluz y trepá.
Trepando, pronto accederás a dos salidas de ventilación más. Atravesá la primera, y dispará la segunda (¡con el silenciador puesto!). Recogé la Ballesta e inmovilizá al GI de abajo. No le dispares a la cabeza.
Continuá por la ventilación y pronto alcanzarás la salida (está cerca del GI caído. Si no lo inmovilizaste, no podrás salir). Bajá y agazapate en la esquina. Pronto vendrán dos GIs que comenzarán a discutir. Uno se precipitará hacia adelante. Tomá el Taser de mano, trepá y escabullite hacia el otro GI. Golpealo y corré hacia delante. Frená cuando llegues a la esquina y deshacete del GI que encontrarás ahí.
Luego retrocedé al gran arenal. Trepá por el andamio y descendé detrás del GI distraído. Golpealo y abrí con una patada la puerta del vestuario. Punto de marcado.
Prestá atención al rincón de la derecha. Dos GIs quedarán impactados por una chica bien sexy. Espiá y esperá que sólo uno se quede en el lugar. Deslizate hasta el GI que está agachado cerca del locker y golpealo. Recogé la Girly Mag y dirigite a la siguiente esquina. A la vuelta está el otro GI, golpealo también.
Atravesá la puerta, ingresá a la sala con tablados y el andamio rojo. Avanzá a la derecha de las tablas, elegí la Ballesta y quedate ahí atrás. Arriba tuyo hay un GI, derribalo. Trepá a su posición. Detenete después de trepar el primer escalón y deshacete del GI que está patrullando arriba. Trepá al cohete y saltá. Recorré el lugar ingresá al pasaje de ventilación. Verás un corte de escena en el que oficiales de la Agencia informarán que Logan ha penetrado en el edificio. Cuando salgas del tragaluz, recogé la M-16 y trepá. Un soldado de la agencia correrá, y antes de que pueda arrojarte una granada, llenalo de balas. Del otro lado del enrejado hay oto soldado. Deshacete de él también. Recogé las Granadas y volvé al tragaluz.
Después de salir, arrastráte a la derecha y deshacete del guardia distraído con un disparo a la cabeza. Recogé sus municiones y el Chaleco, luego avanzá en la dirección opuesta. Cuando llegues al área exterior, equipate con el Rifle y eliminá al tirador que está en tu mismo nivel del otro lado (estará patrullando uno de los niveles de la pirámide). Luego prestá atención y verás a otro guardia en la cima de la pirámide: otro disparo a la cabeza. Cambiá al Taser, arrastrate hacia delante y golpeá al guardia. Descendé por las tablas.
Escondete por ahí y observá al guardia. Matalo con un disparo a la cabeza e ingresá a la pirámide por la entrada izquierda. Detrás de la pila de tablas hay otro guardia, deshacete de él. Punto de marcado.
En la siguiente parte deberás golpear al primer GI (esperá en la esquina a que se dé vuelta). Después arrastrate a la izquierda y a la vuelta de la esquina verás otro GI. ¡Golpealo!
Aquí, en la mitad del bloque que conecta las dos columnas, plantá la carga de C4. Luego trepá al borde superior del andamio, dispará a la rejilla e ingresá por la lumbrera (¡sí, otra vez recorrerás la ventilación de Pharcom!).
Antes de descender a la siguiente sala, verás un corte de escena con dos oficiales de la Agencia. Lanzales una granada antes de ingresar a tu nuevo escenario. Dispará al siguiente tragaluz y saltá adentro.
Aquí te lanzarán granadas en dos puntos de tu camino. Cuando la ventilación suba el nivel antes de una curva, esperá. Una granada rodará; luego de que explote, movete. Cuando descienda el camino, esperá a que explote la granada de enfrente para conservar la vida. Descenderás a otra sala. Bajá por el andamio y la pared silenciosamente y caé encima del GI. Seguí descendiendo, esperá allí y golpeá al siguiente GI. ¡Punto de marcado!
La siguiente sala es difícil. Seguí el camino de la rampa y permanecé cerca del GI, no corras ni lo toques. Cuando subas por la rampa, escondéte detrás de la tabla y esperá a que el GI se mueva. Otro GI patrullará el área enfrente de la tabla, cuando se dé vuelta, movete y seguí al GI que estás persiguiendo.
Subirás por otra rampa y accederás a una estrecha sección de la sala rodeada de tablas. Derribá al GI con el Taser y luego dirigite a la lumbrera de enfrente, disparale y entrá.
A mitad del pasaje ingresarás a la Visión nocturna. Un idiota apagará la luz (¿quién, Morgan?). Dispará al tragaluz y arrastrate con el Taser en la mano. Girá a la izquierda y golpeá al guardia que te bloquea. Continuá hacia delante con granadas en la mano y alcanzarás un punto de marcado (y una sala Picapiedras). Date vuelta y retrocedé por el borde de la sala hasta oír la conversación de unos oficiales de la Agencia. Lanzá una granada al corredor y los eliminarás sin esfuerzo. Si no lo lográs, podés reiniciar desde el punto de marcado e intentarlo nuevamente. (También podés perder muchas municiones disparándoles -todos tienen Chalecos antibalas.)
Cuando oigas el grito "Get Logan" ("¡Atrapen a Logan!"), ingresá al corredor que antecede a la sala. Agazapate detrás de las tablas y usá el arma de tu preferencia para eliminar a tus enemigos con disparos a la cabeza. Probablemente aciertes a dos de tu posición y deberás demostrar toda tu habilidad para deshacerte del último.
Si no querés retroceder, aquí todo es cuestión de esconderte, prestar atención y usa las columnas. Elegí un arma rápida, la M-16 o el HK-5. Recorré el stand en círculo, y si tenés suficientes municiones, llenalos de balas. Si en cambio deseás ahorrar, deberás perseguirlos y dispararles a la cabeza. Es más difícil pero los beneficios son mayores. Luego de eliminar a tus enemigos, trepá hasta arriba del monumento. Saltá de una estructura a otra, y finalmente entrá a la lumbrera que conduce al stand de China.

Misión 10: Morgan
Instrucciones
Colorado, USA: Pharcom Expo Center, NY: Ancient China Exhibit
09/09 21:45
Agente: Gabe Logan

Morgan ha recuperado el disco de encriptación y está colocando aparatos explosivos en el stand de la Antigua China. Cuando estallen, todo el edificio se derrumbará cubriendo los dispositivos de la Agencia.
Deberás desactivar los explosivos y sacarle a Morgan los discos. Morgan lleva un interruptor de hombre-muerto. Si lo suelta, sus bombas explotarán instantáneamente. No lo mates hasta desactivar tods las bombas.

Objetivos de la Misión:
-Detener a Morgan

Parámetros de la Misión:
-Proteger a Teresa

Items de la Misión:
9MM con silenciador
Rifle con silenciador
Taser de mano
Ballesta
Granadas
C4
HK-5 con silenciador
M-16
Chaleco antibalas

Secretos de la Misión:
No tiene.

Al comienzo de la misión, aparecerá tu encantadora asistente Teresa. Seguila saltando sobre el techo. Al norte hay un arca con un Chaleco. Sólo si lo necesitás con urgencia recogélo.
Con el arma de tu preferencia en la mano (aquí usamos la M-16), dirigite al lado opuesto de la sala (por las escaleras), y Teresa te dirá algo más de las bombas de Morgan. Luego un oficial de la Agencia correrá hacia vos. Matalo.
Ingresá al hall de donde salió el oficial y atravesá las tablas. Pronto encontrarás otra bomba. Teresa lo sabe y la desactivará. Elegí un arma rápida y preparate para protegerla. Hay un hombre de la Agencia del otro lado de la puerta y tres más en el otro corredor. Lo mejor es apuntar con U y disparar a todas las cabezas que veas.
Teresa retornará corriendo al área central, seguila. Ingresará a un nuevo pasaje y pronto deberás deshacerte de otro pesado de la Agencia. Enseguida encontrarás otra bomba. Lo que viene es divertido. Aparecerán soldados de la Agencia, algunos con Chalecos, por los dos corredores. Parate junto a Teresa y comenzá a despejar el área con el arma elegida. Dos hombres correrán por el corredor y otros dos vendrán del otro lado. Si tenés la HK-5,

usala. Ubicaste a Morgan pero no podrás acceder a él porque cerró las compuertas. Matá al guardia y bajá por el corredor. Verás a otro guardia que deberás matar. Si querés, podés atravesar el vidrio corriendo. *¡¡Bien heavy, como debe ser!!*
Teresa encontrará la bomba y otra vez deberás protegerla mientras la desactiva. Luego de deshacerte del guardia, Teresa te dirá que esta era la última bomba. Corré al área central para enfrentar a Morgan. Él cerrará el área, y mientras Teresa trabaje con la bomba, deberás evitarlo (por un minuto y catorce segundos). Él también tiene su M-79. ¿Te parece muy duro?
Para evitar, podés usar las siguientes estrategias: Corré en círculo alrededor del área central, siguiendo su camino. Prestá atención a tu barra de peligro: si titila en rojo, empezá a correr más rápido (si resulta posible).
Trepá por la escalera y escondete detrás de una de las pequeñas paredes. Asegurate que no te vea cuando lo hagas. De este modo Morgan vagará sin saber donde estás, y mientras tanto podrás fumarte un cigarrillo re-pancho.
Escondete detrás de las tablas. Cerca del Chaleco verás una pila de tablas altas. Observá la posición de Morgan en el radar, movete alrededor de la pila y escondete para evitar sus disparos.
Cuando queden tres segundos, Teresa llamará y te dirá que es hora de deshacerte de Morgan. Desde donde estés, escondete detrás de las tablas. Hay dos maneras de eliminarlo:
Disparos a la cabeza. Es lo más fácil. Sostené L1 y comenzá a disparar. Si tenés suerte, Morgan caerá. Debés apuntarle directamente enfrente de tu posición, a través del vidrio o a la izquierda.
Granadas. ¿Todavía te quedan? Es difícil pero divertido. Dejá que Morgan te persiga y lanzale una a la espalda. O podés esconderte y adivinar sus pasos. Te puede demandar varios intentos porque Morgan corre en todas direcciones y aparece en diferentes lugares. No te preocupes, ¡pronto tendrás los discos!

Misión II: Moscow Club 32
Instrucciones
Moscú, Rusia: Club 32
09/11 23:45
Agente: Lian Xing

Usando los códigos de encriptación de Phagan, descubrirás que no recuperaste todos los archivos necesarios en Kazakhstan. Las fuerzas SVR de Gregorov tienen el resto de la información que necesitás. Deberás ir al Club 32, un club nocturno del centro de Moscú, a encontrarte con Gregorov.
Antes de contactarlo, aparecerá Mara Amarov y atacará. En el caos resultante Gregorov huirá. Deberás atraparlo antes de que se escape y convencerlo de que te dé los datos restantes. Sus guardaespaldas estarán luchando con Aramov y son blancos fáciles, pero si aparece la milica rusa en la escena, evitá enfrentarlos.

Objetivos de la Misión:
-Perseguir a Gregorov

Parámetros de la Misión:
-No mates a Gregorov
-No mates a soldados del ejército ruso

Items de la Misión:
.45
Pistola
BIZ-2
PK-102
Granadas
Chaleco antibalas
Taser de mano

Secretos de la Misión:
-Desbloquear el Disco Basement arena - Subsuelo de la Disco (matá a los tres tipos en el primer piso antes de que te arrojen granadas)

Comenzarás en el piso de danza. Habrá un maldito agente enfrente de tu posición, en el puente. Antes de matarlo, decidí si deseás desbloquear el nivel Subsuelo.
Si querés cumplir el secreto no lo mates. La mejor manera de desbloquear el nivel es permitir que te rodee en círculo, matalo con tu arma preferida cuando se aleje del puente y se acerque a vos. Recogé su BIZ-2 y luego usá R1 para eliminar a los agentes de abajo. Deberías deshacerte de ellos sin apelar a las granadas.
Para ahorrar municiones, deshacete del primero con un disparo a la cabeza (pulsá L1 y dispará cuando se mueva a tu mira, el nivel ya está calibrado). Luego observá la puerta de abajo, y con L1 despachá tres disparos.
Si no querés cumplir el secreto, bloqueá al primer agente y llenalo de balas. La .45 estará cargada. Enseguida tres agentes más vendrán de abajo, apuntales y seguí disparando.
En cualquiera de las dos opciones, corré al puente recogiendo BIZ-2 en el camino. Cuando llegues al puente, aparecerá un agente por abajo: usá la BIZ-2 para deshacerte rápidamente de él. Tal vez tuvo tiempo de volar el puente, corré al borde y saltá hacia la pared colorida. Descendé y arrastrate por detrás de la garita. Dos agentes más ingresarán a la sala. Usá la .45 para lanzar dos disparos a la cabeza más. Aparecerá un agente a la derecha, eliminalo antes de que te ataque. El segundo está escondido a la izquierda, agazapado detrás del piso de danza. Espiá por detrás del parlante y podrás dispararle a la cabeza sin problemas. Luego de matarlos, recogé sus municiones.
Atravesá la puerta por donde entraron los agentes. Obtendrás un punto de marcado, rodá hasta la habitación que está del otro lado del corredor. Un agente aparecerá desde el rincón de abajo. Es difícil divisarlo, si lo lográs, disparale a la cabeza. Si no lo ves, escondéte en el rincón y espiá para ver si le podés disparar a la cabeza o simplemente usá la vieja Escopeta para deshacerte de él. Luego accederás a un pasaje descendente. Elegí la .45 y usá la mira L1. Deshacete del agente de la derecha, y si te alcanza el tiempo, eliminá al de la izquierda. Si comienza a disparar, retrocedé y retorná a la superficie para matarlo.
A la vuelta de la siguiente esquina hay un enemigo con una escopeta. Escondete y espiá para dispararle a la cabeza. Corré abajo y seguí a Gregorov con la escopeta en la mano. Cuando llegues al área alfombrada de rojo, tené cuidado cuando gires en la esquina: un agente te atacará pero podrás deshacerte de él con la escopeta. Otro agente aparecerá en el rincón, también deberás liquidarlo.
En el comedor, deberás rodar rápido por debajo de la mesa y las sillas de enfrente antes de que comiencen a lanzarte granadas. Escondete detrás de un asiento (en el lado este, si considerás la posición de tus enemigos como norte). Verás dos agentes allí con chalecos. Cuando te agazapes en tu posición, podrás ver sus cabezas sin que te vean. Elegí la .45 y hacé tu trabajo.
Descendé al siguiente pasaje para obtener un punto de marcado. En la siguiente parte lucharás por tu vida. Con la Escopeta en la mano, matá al agente que está detrás de la barra, agazapate y girá (hacia abajo). Verás un agente con Chaleco y Escopeta, eliminalo con un disparo a la cabeza. Cuando grite "Fire in the hold!" (¡Fuego!) rodá y escondete detrás del tablero que está detrás de las sillas (como hiciste en la sala anterior). Levantate y deshacete primero del agente de la izquierda con un disparo a la bocha y luego del que está retrocediendo detrás de la esquina que está enfrente (también con un disparo a la cabeza, puede molestar pero conseguirás un Chaleco). Retrocedé a la barra y si necesitás municiones recogé las del baúl.
Continuá hasta el tragaluz abierto. Antes de trepar, observá la pequeña habitación. Allí encontrarás otro agente que deberás eliminar antes de ingresar a la lumbrera. A mitad de camino, accederás a un punto cerrado (no podrás disparar a los enrejados), pero hallarás la salida oculta al costado.
Pronto verás dos agentes hablando, no dejes el conducto, elegí la .45 y luego deshacete de ellos con disparos a la cabeza. Continuá y verás un corte de escena con un distanciamiento entre los militares y los agentes que estás enfrentando (los rebeldes, suponemos).
Presioná Triángulo para recibir una transmisión, escucharás que Gabe y Teresa están en problemas. Luego observá cómo los militares fusilan a los dos agentes y corré hacia delante. Ubicate detrás del tablero, matá al agente y mové el interruptor. Se abrirá una puerta secreta que conduce al sótano... ingresá a tu propio riesgo...
¡Punto de salvado! Cambiá a tu BIZ-2, y arrastrate detrás de la esquina. Detenete, apuntá arriba con L1 y dispará a los tres agentes. Si tenés suerte, los eliminarás a los tres. Si mataste sólo dos, el restante se escapará por el corredor o te atacará. Estará armado con Chaleco y Escopeta: es hora de otro disparo entre los ojos.
Corré hacia arriba, y si te quedó un guardia pendiente, seguramente estará escondido a la vuelta de la esquina. Con tu Escopeta podrás liquidarlo. Continuá por el corredor hasta que aparezcan dos agentes más: matalos a ambos.
Recorré la esquina. Un agente aparecerá en la puerta verde. Matalo y después despachá al que está escondido a la izquierda. Atravesá la puerta con cuidado, un soldado te lanzará granadas. Si ves una, retrocedé y esperá a que explote antes de moverte. Ubicarás al lanzador de granadas, quien intentará escaparse como una cucaracha por el callejón. Podés dispararle a la cabeza o cerrarle el camino por la esquina más próxima. No te verá y podrás dispararle con mayor seguridad. Recogé sus granadas, girá en sentido opuesto y comenzá a avanzar.
Antes de doblar, espiá y matá al guardia del ángulo superior izquierdo con un disparo a la cabeza. Aparecerá un agente en la habitación de la derecha. Deshacete de él de la misma manera. Punto de marcado, abrí las puertas a patadas.
¡Otro piso de baile! Cambiá a la Escopeta y escondete detrás del parlante de la izquierda. Un guardia bajará, dispará y luego cruzá al otro parlante para matar al guardia de allí. Elegí la BIZ-2, mirá hacia la plataforma de arriba. Liquidá al guardia que la atraviesa con un disparo a la cabeza y luego trepá a los parlantes para acceder a la plataforma y recoger sus municiones. (Qué linda discoteca, se respira como un hambiente de familia, todos buenos chicos.) Sé precavido cuando llegues al área DJ roja. A la izquierda verás un pasaje donde aparecerá un guardia. Eliminalo y luego ingresá al pasaje. Los re-



beldes han matado a un soldado, no te olvides de recoger su PK-102. Seguí adelante, y luego de matar a los dos rebeldes ingresá a los baños. En el último cubículo hay un rebelde más, disparale. Recibirás un mensaje de Gabe, trepá al locker y dispará a la ventana para finalizar la misión.

Misión 12: Moscow Streets
Instrucciones
Moscú, República Rusa: Distrito Industrial
09/12 00:15
Agente Lian Xing

Gregorov se escapó por las calles de Moscú, huyendo de los uniformados, sus propios guardaespaldas y de vos. Deberás atraparlo y acercarte a él, usarás el taser para inmovilizarlo: no te sirve muerto.
Nota: Gabe y Teresa también están bajo fuego y no te podrán ayudar, no dispondrás de backups en esta operación.

Objetivos de la Misión:

-Perseguir a Gregorov
-Encontrar la granada de gas lacrimógeno

Parámetros de la Misión:

-No matar a ningún militar
-No matar a Gregorov

Items de la Misión

.45
Escopeta
BIZ-2
PK-102
Granadas
Chaleco antibalas
Taser de mano
Lanzador de granadas lacrimógenas
Rifle con visión nocturna
M-79

Secretos de la Misión:

-Desbloquear el Arena Bunker de Rhoemer (cuando te superen dos autos, retrocedé y matá a los conductores, adentro de uno de los autos encontrarás una PK-102).

Al principio, Lian gritará: "¡Gregorov!". ¿Porqué no saltó encima de él? Dentro del patrullero encontrarás un Chaleco. A la vuelta de la esquina hay dos uniformados luchando en vano con los granaderos del techo (ellos gritarán: "¡Cuidado!"). No continúes hasta que explote la granada. Si no le disparan a los muertos, elegí la PK-102, en caso contrario corré. Con tu arma preferida, eliminá al primer agente que aparecerá a la derecha y luego liquidá al que está bajando a la izquierda. Movete hacia el túnel, aparecerán dos guardias. Te conviene esconderte detrás de un rincón del túnel para deshacerte de ellos con disparos a la cabeza. Si elegís la Escopeta deberás tener un pulso rápido.
Continuá hacia delante y encontrarás a Gregorov, y como siempre, querrá escaparse y te disparará. Cuando te muevas para adelante, aparecerá otro agente a la derecha, matalo. Seguí hacia delante y escondete detrás de la parada de autobus. A la izquierda verás dos tiradores en el techo. Deberás deshacerte de ellos. Si sos bueno, podés derribarlos con granadas. Otra opción es acercarse a la esquina más cercana, atacarlos con R2, lanzar una granada para arriba y luego atacarlos de vuelta en la retirada. Esperá a que se caigan y explote el auto. Recogé sus Rifles con visión nocturna.
Si seguís adelante, caerás en una trampa de los uniformados. Serán cinco contra uno, y no podrás matarlos, pegarles a todos es muy complicado...¿qué hacer?
Girá y corré en dirección a los patrulleros. Cambiá al Taser. Golpeá a los uniformados y recogé sus PK-102. Dentro del patrullero hallarás el Lanzador de Granadas lacrimógenas. Recogélo para pasar a un punto de marcado.
Corré de nuevo hacia los uniformados de la izquierda. Tené cuidado cuando llegues a la primera esquina. Una auto descontrolado golpeará a los dos hombres de la Agencia que te estaban persiguiendo. Si te acercás mucho, la explosión te matará.
Cuando vuelvas a encontrarte con los uniformados usá el gas lacrimógeno para dormirlos. Con un tiro te bastará y ahorrarás municiones. Apuntá con L1 a los pies del que está en el medio del piso, derribarás a tres y te quedarán dos. También podés matar primero a quien prefieras.
Recogé los PK-102. Cuando vuelvas a la calle encontrarás a Gregorov nuevamente. Deberás tener mucho cuidado, sus ataques son temibles.
Cuando dobles a la derecha hacia el callejón, un auto aparecerá detrás. Corré rápido a la habitación de enfrente a la derecha y apreciá cómo el auto choca contra la pared.
Las llamas son peligrosas, subí al auto, trepá la pared y perseguí a Gregorov. No le dispares pero tené la PK-102 a mano. Deberás saltar dos precipicios, uno pequeño y otro grande. Los militares te dispararán desde abajo, seguí presionando arriba para subir y escaparte. Cuando te impulses hacia arriba, presioná rápidamente R1 y dispará al agente enemigo. Descendé. Hacia delante llegarás a un bar a mitad de la calle. Dos autos blancos te perseguirán, presioná rápidamente Triángulo y trepá al bar para esquivar sus embestidas.
Saltá abajo con las granadas en la mano y girá. Lanzá una en la dirección de donde venían los autos y matarás a dos agentes. Recogé la M-79 del muerto y luego la PK-102 que está adentro del auto de la derecha (desbloquearás así el Arena Bunker de Rhoemer).
Si necesitás un Chaleco, en lugar de lanzar una granada, usá el Rifle y eliminá primero al agente de la derecha (las M-79 son muy peligrosas), y luego matá al de la izquierda con un disparo a la cabeza. El te dejará el Chaleco.
Otra alternativa en usar el Gas lacrimógeno (si te queda un disparo disponible) y apuntarles.
Girá y buscá a Gregorov en la nueva calle. Los uniformados que corren hacia vos no te atacarán, ingnoralos y cambiá a la BIZ-2. En los techos de los edificios de la izquierda hay tres tiradores con terribles M-79. Presioná R1 para bloquear al primero, dispará con la BIZ-2 hasta que se vaya. Seguí adelante con R1 sostenido, y cuando bloquees al siguiente dispará. Hacé lo mismo con el último.
Te encontrarás con Gregorov otra vez. Tené cuidado con sus disparos a la cabeza. Correrá hasta otra calle, cruzá y usá los autos como cobertura. Seguí persiguiéndolo hasta que doble al Volkov Park. Mirá en ambas direcciones antes de cruzar (te pueden atropellar), y seguí a Gregorov.

Misión 13: Volkov Park
Instrucciones
Moscú, República de Rusia: Volkov Park
09/12 00:30
Agente Lian Xing

Gregorov ha ingresado al Volkov Park. Lo podés perder en la niebla y la oscuridad, y eso sería tremendo. No se puede escapar, si lo logra no podrás hallar la cura del Syphon Filter.

Objetivos de la Misión:

-Perseguir a Gregorov

Parámetros de la Misión:

-No perder de vista a Gregorov
-No matarlo

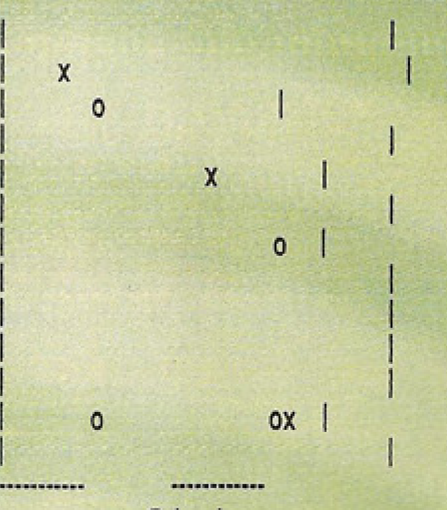
Items de la Misión:

.45
Escopeta
BIZ-2
PK-102
Granadas
Chaleco antibalas
Taser de mano
Lanzador de Granadas lacrimógenas
Rifle con visión nocturna
M-79

Secretos de la Misión:

-Desbloquear el Surreal Arena (matá al agente del comienzo antes de que explote el auto).

Desde el inicio, te sentirás presionado. El agente de la derecha se dispone a volar un auto con una BIZ-2 - y un nivel para múltiples jugadores-. Deberás pulsar L1 y probar un disparo a la cabeza. Los vagos quizás prefieran usar el gas lacrimógeno o la M-79 (es recomendable reservarse el gas para después, lo vas a necesitar).
Luego corré al auto, recogé la BIZ-2, y con L1 prestá atención: otro agente aparecerá a la derecha. Cuando lo haga, llenalo de plomo.
Verás a Gregorov a lo lejos. Maldecilo y comenzará a correr disparándote peligrosos disparos, usá los árboles y la maniobra de rodar para eludirlo. Cuando llegues a la estructura donde está parado, obtendrás un punto de marcado. El correrá, seguilo otra vez usando la misma táctica.
Cuando llegues al callejón que tomó Gregorov, no verás mucho más, cambiá a la Escopeta y seguí adelante un poco. Unos agentes saldrán corriendo, escondete rápido detrás del vallado a la vuelta de la esquina y observá en tu radar los pequeños puntos verdes. Cuando se acerquen, sostené R1, bloqueá a tus enemigos y despachá a los tres. Continuá por el callejón y serás atacado por otros idiotas; con la Escopeta los eliminarás fácilmente. En la siguiente área deberás manejarte con granadas y moverte a la izquierda de la pantalla, donde podrás esconderte detrás de un bulto. Desde allí podrás eliminar al primer agente con un disparo a la cabeza, para deshacerte del granadero deberás espiar primero.
El granadero no podrá acertar ni una de sus granadas. Observá cómo lanza una a la estatua del medio. Te reirás cuando la granada rebote y lo haga volar. ¡El tonto se suicidó!
Continuá hasta pasar al modo visión nocturna. Aquí usá el Taser y preparate. No te expongas al enemigo: pueden verte y escucharte. Acercáte a ellos, escabullite y golpealos sin que te vean. Buscá la salida del sur (¿a la izquierda?) y continuá hasta alcanzar el punto de salvado. En la siguiente área, Gregorov hará estallar las luces y te dejará en la oscuridad. Corré hacia él con mucho cuidado. Cuando llegues al área abierta, dejá que se escape mientras te escondés detrás del árbol más próximo. A la derecha verás un tirador. Eliminalo con un diparo a la cabeza y recogé su Rifle. Continuá hasta el árbol siguiente y agazapate. Usá el rifle con L1 y girá a la izquierda levemente: liquidarás a otro agente con un disparo a la cabeza.
Cambiá tu mira hacia el frente y con L1 dispará al agente que está detrás del montículo de nieve. Desplazate hacia allí y escondete detrás del árbol. Espiá y eliminá al tirador que se está moviendo enfrente. Deslizate en silencio y divisarás a la distancia a otro agente. Vos sabes qué hacer.
Es hora de mostrar tu arte en escabullirte.
Salida
--------- -------------
| |
| x o x | X son personas, O árboles



Entrada

Como puedas, seguí tu camino a la salida. Obtendrás un punto de marcado y alcanzarás un puente. Tené cuidado al cruzar, un grupo de idiotas intentará atacarte. Tenés dos opciones:
Lanzar una granada. Hacelo antes de que te ataquen (lanzála, luego corré y esperá que se mueran), o cuando te ataquen, tomá las escaleras que van abajo del puente y lanzales una granada desde allí.
Bajá las escaleras y dirigite lo más al sur que puedas. Tomá el Rifle y esperá. Usá el zoom y arrastrate lentamente hacia delante. Cuando los tengas bloqueados, disparáles a la cabeza. Si la barra de peligro comienza a titilar, intentalo de nuevo.
Mirá al medio del puente. Movete hacia delante y bloqueá al agente. Matalo con un disparo a la cabeza y luego mirá abajo del puente. Verás a otro agente. Eliminálo cuando se acerque a la izquierda del puente.
Corré y recogé sus municiones para luego si enfrentarte definitivamente con Gregorov.

Misión 14: Gregorov
Instrucciones
Moscú, República de Rusia: Volkov Park
09/12 00:45
Agente: Lian Xing

Gregorov ha detenido su huida y se dispone a pelear. Deberás inmovilizarlo con el taser con mucho cuidado. Distraélo para aventajarlo.

Objetivos de la Misión:
-Capturar vivo a Gregorov

Parámetros de la Misión:
-No matar a Gregorov

Items de la Misión:
.45
Escopeta
BIZ-2
PK-102
Granadas
Chaleco antibalas
Taser de mano
Lanzador de granadas lacrimógenas
Rifle con visión nocturna
M-79

Secretos de la Misión:
No tiene

Arrinconarás a Gregorov en el parque, y deberás derribarlo sin matarlo. Lo más fácil aquí, si te quedan disparos disponibles, es usar el gas lacrimógeno.
¿Te acordás cuando Gregorov te dejó a oscuras? Eso es lo que debés hacer ahora. Con la .45 y U lo lograrás. Desde tu posición inicial, disparà a las luces del otro lado del parque hasta que tu barra de peligro titile en rojo. Luego dirigite a la estatua del centro del parque.
Desde allí apagá las luces restantes y perseguí a Gregorov. Si se acerca, corré al otro lado de la estatua, y continuá despistándolo así hasta apagar todas las luces. ¡Es hora de la visión nocturna!
El final es sencillo. Elegí el taser, escabullite hacia él sin que te vea, golpeálo y ¡listo!
Prestá atención al divertido corte de escena. Los SVR vendrán a ayudar a Lian.
Lian: Pero esperen, ¡este no es el verdadero Gregorov!

Misión 15: Aljir Prison Break-in
Instrucciones
Siberia, República Rusa: Prisión de Aljir
09/12 23:30
Agente: Lian Xing

El Gregorov que mataste era un impostor que trataba de encontrar los archivos perdidos de Phagan. El verdadero Gregorov ha sido trasladado en secreto a Aljir, una prisión de Siberia para reos políticos, en su mayoría mujeres. Sólo Gregorov sabe dónde están los discos, y lo van a ejecutar dentro de una hora.
Deberás irrumpir en la prisión, detener la ejecución y escapar con Gregorov. Nota: Ayudá a los presos políticos si podés, pero mantenete atento a tu misión.

Objetivos de la Misión:
-Cortar la luz de la prisión
-Proteger a la prisionera
-Proteger a la segunda prisionera
-Rescatar a Gregorov

Parámetros de la Misión:
-No ser detectado
-No matar a ningún prisionero

Items de la Misión:
.45
Ballesta
Taser de mano
Escopeta

Secretos de la Misión:
-Desbloquear el Aljir Prison Arena (no uses la Ballesta)

Una hora para salvar a Gregorov. "¿Tanto va a durar esta misión?".
Elegí el Taser y desplazate adelante. Hay un guardia en el corredor. Tus opciones son:
Escabullirte y golpearlo antes de que deje el corredor. La persona que lo estaba buscando creerá que está borracho y se irá.
Esperá a que hable con la persona, y cuando se de vuelta, deslizate por el largo corredor.
En la mitad del corredor hay una abertura a la derecha, seguí por ahí y pronto escucharás un grito (salvá a la prisionera). Continuá por el pasaje hasta el siguiente hall. Si espiás a la vuelta de la esquina, verás dos guardias, uno pegándole a una prisionera. Escabullite, pegale al guardia y entrá. Volvé al corredor por donde entraste.
Seguí adelante, deslizate por detrás del guardia y golpealo. Escondete detrás del rincón del hall, no detrás de la columna.

```
|          | o es la columna
|          | * donde deberías esconderte
|          |
|          |
|
|
|    o     *|
|          |
---     ---------
```

La guardiacárcel saldrá y preguntará qué le ha pasado al pobre Pavil. Apenas se acerque golpeala. Subí donde está la prisionera y asegurale que todo saldrá bien.
Bajá por el otro corredor y pegate al lado izquierdo. Cuando veas la abertura, detenete y cambiá al Taser. Escucharás a un guardia cantando, cuando aparezca golpealo. Entrá al corredor que descuidó.
Estarás en las celdas. Al doblar la primera esquina, una mujer te pedirá agua. Usá el truco de manipulación de cámara (cuando te muevas a una esquina, girá lentamente y verás lo que sucede del otro lado) Y cuando el guardia gire seguilo. Continuá hasta la siguiente esquina sin que te vea y deslizate a la habitación del costado. Quedate cerca de la puerta y cuando el guardia entre golpealo.
Habrás advertido la puerta de hierro. Hay un guardia patrullando detrás de ella. Usando de nuevo el mismo truco, fijate si mira, cuando se de vuelta, movete. Podés dispararle con la Ballesta si no te interesa desbloquear el Ajir Prison Arena.
Arrastrate en el sentido de las agujas de reloj, pasá la primera esquina y luego escucharás a unos guardias hablando. Usá la manipulación de cámara, y cuando uno se pare en la pequeña sala contra la pared, arrastrate hasta el borde sin hacer ruido, sostené X y bajá. Seguí hasta el otro lado, no te levantes hasta llegar lo más lejos posible. Lian es muy tramposo.
Cruzá la puerta para alcanzar otro objetivo. ¡Más lío en la prisión! Con el Taser en la mano, corré arriba, y deshacete de los guardias que encuentres con la misma táctica de escabullimiento. Calmá a la prisionera y obtendrás un punto de salvado.
Retrocedé un poco y verás un corredor opuesto al área que dejaste. Entrá ahí y verás un corte de escena con dos guardias subiendo por el ascensor. Esperá a que lleguen al final del hall, luego subí al ascensor y bajá. Deberás estar muy atento en esta parte. Cuando salgas del ascensor, quedate allí hasta que vuelva al piso superior. Descendé por el pozo y esperá a que vuelva el guardia para informar que todo está bien.
Subí y deslizate por el corredor, aferrándote al muro de la derecha. En la siguiente área abierta verás dos guardias pero los estúpidos no se moverán... pasálos. Tené cuidado cuando subas al siguiente corredor. En uno de los pasajes a la derecha te espera un guardia: hacete cargo de él.
Al final del corredor, hablarás con Gabe sobre el sistema de cámaras. Observá la luz de la cámara, cuando se apague deslizate directamente debajo de ella. Esperá a que cruce el guardia y lo más rápido que puedas (¡y en silencio!) ingresá a la celda de seguridad antes de que se cierre la puerta. ¡No golpees al guardia que cruza la puerta! Adentro escondete detrás del escritorio y golpeá a la guardiacárcel. Accederás a un corte de escena con el camino de Gregorov a la cámara de ejecuciones. ¡No puede ser, no pasó una hora! Te queda un minuto y medio para salvarlo.
Mové el interruptor de la derecha y aparecerá otro guardia. Golpealo y continuá. En la siguiente puerta a la derecha hay otro guardia. Esperá a que se de vuelta y golpealo.
Deshacete de un guardia más pegándote a la pared de la derecha. Esperá a que pase y golpealo. Corré a la cámara de electricidad, apagá el interruptor y habrás evitado la muerte de Gregorov.

En la próxima edición culminamos con esta fascinante estrategia.

playstation

Plataformas | 1 Jugador



Los Teleñecos vuelven a Playstation.

Los populares teleñecos de la ya mítica factoría Henson están últimamente que se salen. En sólo unos pocos meses han salido para Playstation dos juegos basados en estos populares personajes. Primero fue Teleñecos Racemania de Travelleris Tales (los del Sonic 3D de Megadrive), un divertido y notable juego de carreras alocadas al estilo de Crash Racing ó Speed Freaks.

Y ahora, Sony Computer nos trae Muppet Monster Adventure (teleñecos: una aventura monstruosa) juego desarrollado por la compañía Magenta Software y que aborda el género de las plataformas 3D.

Un juego con mucha competencia. Cuando un juego como éste sale en el ocaso de una consola con un catálogo tan, tan amplio de juegos (de todos los géneros y estilos habidos y por haber) como el que tiene la 32 bits de Sony, corre el riesgo de que inmediatamente se lo compare con los clásicos del género ya existentes para esa máquina. Eso ocurre con este Muppet Monster Adventure. No es un juego malo, en absoluto pero en PSX ya existen exponentes tan brillantes del sagrado género de las plataformas como son la saga Spyro, la saga Crash Bandicoot y recientemente Rayman 2. Evidentemente, MMA no llega a ese nivel pero tampoco se puede tachar de juego mediocre ó del montón.

Una Rana, una misión

La historia del juego que nos ocupa es sencilla pero simpática. Nuestros entrañables teleñecos han llegado hasta el castillo Von Honeydew, situado en algún remoto lugar de Europa. Por desgracia, un extraño y maléfico hechizo proveniente del castillo ha transformado a la rana Gustavo, la cerdita Peggy, a Gonzo y demás teleñecos en monstruos protagonistas de las más famosas películas de terror de la historia (Drácula, Frankenstein, el hombre lobo, etc.). Por ello, Robin el sobrino de Gustavo (también un batracio verde) deberá salir al rescate de todos sus compañeros. Eso sí, no estará solo, pues contará con la inestimable ayuda del Doctor Honeydew, su ayudante Probeta y el flipao de Pepe el rey gamba (por cierto, ¿cuántas veces dirá Pepe la muletilla "vale" a lo largo de todo el juego?). Todos estos personajes nos darán útiles consejos y pistas además de guiarnos a lo largo de todo el juego.

Muchas fases y muy variadas

Cada una de las zonas del juego (6 en total) se accede a través de un transportador. A su vez cada zona consta de 4 fases, esperándonos en la última un Final Boss (cada uno es un teleñeco hechizado) que una vez que caigan derrotados recuperarán su aspecto normal. Poco más misterio tiene un juego que sigue el esquema clásico de los plataformas 3D, sobretodo del genial Spyro the Dragon. Y lo sigue hasta tal punto que prácticamente encontramos las mismas cosas que lo que hemos visto en el título de Insomniac Games: fases lineales y muy amplias que hay que ir recorriendo, ir eliminando los enemigos que nos salgan al paso, múltiples items a recoger: estrellas de colores bien dispersas por el escenario ó escondidas en cofres de diversos tipos (en Spyro eran gemas de colores), recolectar fichas teleñecos (nos abrirán nuevos mundos que explorar), activar interruptores para descubrir zonas ocultas del mapeado, buscar las letras que componen la palabra bonus para conseguir abrir un cofre especial que contiene una ficha teleñeco...y en todas las fases Pepe nos propondrá una serie de minijuegos que van desde tiro al blanco, vencer en una carrera a otros personajes ó un simple "simon" con unas chimeneas que despide humo rojo, azul, amarillo y verde. Son retos muy variados que rompen la monotonía de tener que recorrer fase tras fase haciendo las mismas cosas.

Una rana con muchos recursos

Nuestro protagonista principal, Robin, irá armado con un guante especial que dispara contra los enemigos así como de un ataque torbellino al más puro estilo Crash Bandicoot. Además nuestra ranita irá aprendiendo toda una serie de habilidades en las primeras fases, habilidades heredadas directamente de los poderes de cada monstruo teleñeco. Así podrá planear como un murciélago, bucear ó tener una fuerza prodigiosa para poder mover grandes bloques. Estas habilidades tendremos que usarlas en el momento adecuado para llegar a nuevos sitios escondidos ó para conseguir algo en concreto.

Buena jugabilidad

La jugabilidad es bastante buena. Robin se controla muy bien con el stick analógico aunque en los saltos a veces no sean todo lo fluido que desearíamos pero tampoco es nada del otro mundo y no afecta en absoluto al desarrollo del juego.

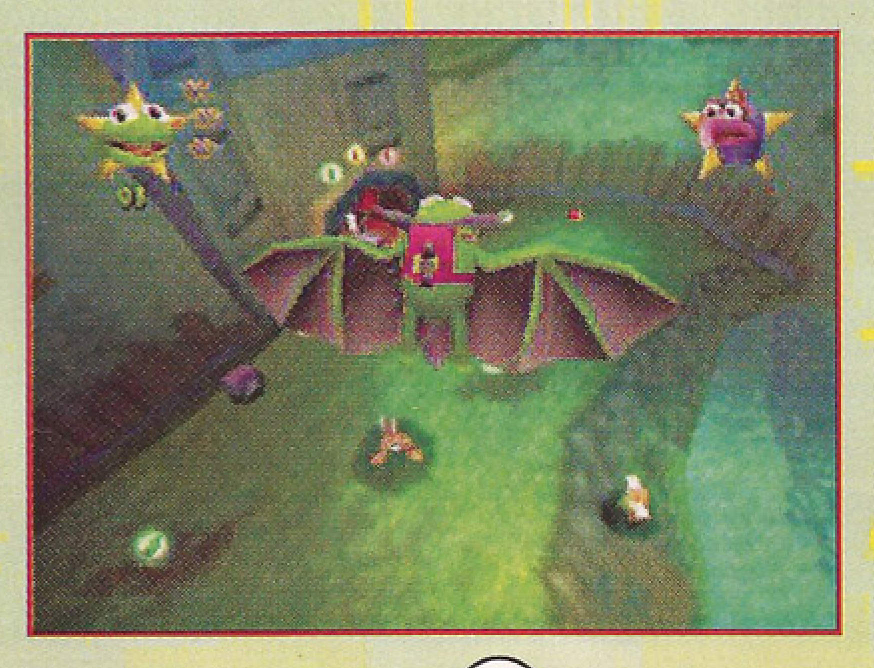
La diversión es lo mejor del juego junto a la música y voces del juego. Es un juego no demasiado complicado pero tampoco se acaba en dos días. Es largo, variado y como todo buen juego de plataformas que se precie nos tendrá pegados al pad hasta acabar de ver todas las fases de las que consta este juego.

Técnicamente notable

El aspecto técnico del juego es notable, pero no llega al sobresaliente por una serie de lunares que presenta el engine 3D del juego. Los gráficos son muy coloristas y posee un entorno 3D sólido pero la generación de polígonos en algunas fases es muy marcada (Mr. Popping está muy presente). Por otro lado, las texturas se deforman a menudo y el diseño de algunos enemigos es algo tosco. No es que los gráficos sean malos, pero en PSX se han visto cosas mejores. Recorreremos castillos, llanuras, cementerios todos ellos muy ambientados con un look a lo halloween al igual que los enemigos presentes en el juego. La iluminación y efectos de luz son más que correctos.







Doblaje perfecto

El sonido es excelente. Todo el juego está traducido y lo más importante doblado al castellano. Las voces de los teleñecos son las mismas que la de los actores que han doblado las películas que hay de los teleñecos. El doblaje de Pepe es magistral con un toque muy loco y divertido. Las melodías son maravillosas, obra de Michael Giaccino, que aunque no nos suene conocido, es también el responsable de la música de juegos como el excelente Medal of Honor ó The Lost World. Los temas son muy animados con mucho piano e incluyen temas con sabor tropical.

Un juego a la altura de los teleñecos

Muppet Monster Adventure es un juego claramente destinado a un tipo de usuario algo más joven que la media, lo cual es algo que hay que tener en cuenta a la hora de valorarlo como realmente se merece. Esto no quiere decir que usuarios más adultos aficionados al género de las plataformas no puedan pasarlo bien con este juego sino que simplemente está un poco orientado a un público más infantil. De todas formas lo más importante es que es un juego a la altura de los teleñecos, un juego en definitiva del que seguro que Jim Henson estaría más que satisfecho. Y tiene un precio muy accesible para todos los gamemaníacos.

Plataformas

1 Jugador

Ape Escape

Luego del lanzamiento del Pad Analógico Dual para PlayStation, ningún juego requirió el pad para ser jugado. Sólo se utiliza para alcanzar mayor excitación y diversion en un juego de carreras, acción o simulador de vuelo.

El Ape Escape es el primer juego PlayStation que exige el control Analógico dual. La decisión de los diseñadores ha dado lugar a una cantidad de ideas que conformaron uno de los mejores juegos del género en PlayStation.

La idea principal del Ape Escape es capturar la mayor cantidad de monos posible. Los niveles del juego se desarrollan en zonas de tiempo, con una introducción que explica el usual argumento del profesor chiflado en el que suceden todo tipo de locuras. Los cortes de escena son excelentes y agregan mucho al juego. No ganará premios por su guión, pero tiene características muy valiosas.

En cada nivel deberás capturar una cantidad determinada de monos con diversos artilugios que te indicará el veleidoso profesor (él los soltó). La palanca izquierda del pad controla el movimiento del personaje principal, y la derecha el arma o herramienta elegida, apuntando a donde desees. Nadar, remar sobre un bote o manejar una espada en círculo requieren el uso de las dos palancas. El grado de control es excelente. Como en todo juego de acción 3D standard, deberás usar todas las herramientas para resolver problemas y sortear obstáculos.

Para evitar confusiones, los diseñadores incluyeron una cantidad de señales que explican cómo se usan las herramientas. El modo de enseñanza es el empleado por los juesgos Nintendo. La estructura de nivel es sorprendente, el juego es divertido y uno va progresando.

Los fondos 3D y la animación son sobrios. Los juegos de PlayStation no pueden competir con los de otras consolas y hardwares, pero el Ape Escape luce bien. Los personajes están bien diseñados y tienen interesantes detalles. El audio también es bueno. Los efectos de sonido y la música son apropiados aunque a veces molestan.

El Ape Escape es un juego innovador y tiene un diseño brillante. Se aprovechó muy bien el pad Analógico Dual para destacarlo entre los platformers 3D de PlayStation. Si tenés el pad y te gusta el género, es un juego altamente recomendable.

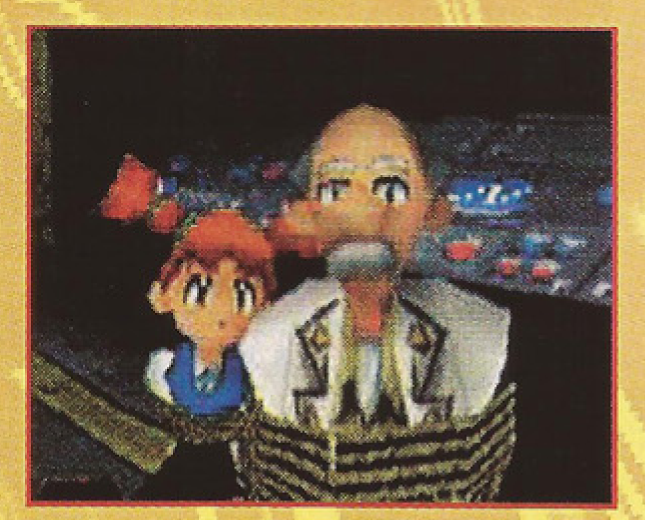
Lo mejor: es que es un game innovador, buen audio, excelente gráficos 3-D, y diseño. Lo que tiene de malo es la obligatoriedad del Pad Analógico Dual para poder jugarlo.











Power Rangers Lightspeed Rescue



Playstation

Omitir Nivel:
En el menú principal, elegí Códigos, luego seleccioná Ingresar Código. Ingresá OMEGA como código. Si lo hacés correctamente, aparecerá en I R, X e Y. Debés presionar los cuatro botones al mismo tiempo (es difícil y te puede demandar varios intentos). Si lo hacés correctamente, aparecerá una opción Trucos en la parte inferior de la pantalla. Ingresá Trucos, seleccioná cualquiera de los siguientes trucos en el Menú Trucos y luego presioná las combinaciones de botones apropiadas lo más rápido posible para desbloquear el truco correspondiente. Si lo hacés correctamente, podrás activarlo y desactivarlo

Nota: Si un truco no funciona, deberás presionar los botones con mayor rapidez.

Frenos: Presioná Y, Y, Y, luego presioná simultáneamente L, R, A y X.

Batalla Demolición: Presioná y sostené simultáneamente L y A, luego presioná Y, X. Soltá los botones, presioná y sostené simultáneamente R y A, luego presioná Y, X.

Pista Invisible: Pulsá R, L, Y, X, A, A, X, Y, presioná y sostenés simultáneamente L y R, luego presioná A.

Masa: Sostené A, presioná X, X, Y. Soltá A, luego presioná L, R.

Armas Casuales en Modo Batalla: Presioná y sostené simultáneamente L y A, luego presioná X, Y. Soltá los botones, presioná y sostené simultáneamente R y A, luego presioná X, Y.

Super Ruedas: Sostené R, luego presioná X, X, X. Soltá R, Sostené L, luego presioná A, A, Y.

Pista de Orientación: Presioná y sostené simultáneamente L y R, luego presioná X. Soltá los botones, luego presioná A, X, Y. Presioná y sostené simultáneamente L y R, luego presioná X.

PC

Star Trek: Armada

Durante el partido, apretá (ESC) y digitá los siguientes códigos:

CANOFWHOOPASS: para mejorar armas.

KOBAYASHIMARU: saltar fases



Dreamcast

F355 Challenge

Desbloquear Pistas:
En el menú principal, elegí Opciones. En la pantalla Opciones, presioná y sostené simultáneamente X e Y, y aparecerá una opción Contraseña. Sosteniendo X e Y, elegí Contraseña. Ingresá cualquiera de las siguientes contraseñas para desbloquear las pistas correspondientes. Si ingresás la contraseña correctamente, en la pantalla aparecerá la leyenda nueva pista disponible .

Atlanta: DaysofThunder
Fiorano: CinqueValvole
Laguna Seca: Stars&Stripes
Nurburgring: LiebeFrauMilch
Sepang: KualaLumpur

Playstation 2

SSX

Modo Corredor y Ver todas las Sugerencias

Modo Corredor: En la pantalla Seleccionar Modo, presioná Cuadrado para ingresar a la pantalla Opciones. En la pantalla Opciones presioná y sostené simultáneamente L1, R1, L2 y R2, luego presioná Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X. Si ingresás el código correctamente escucharás un sonido. Iniciá un juego en normal. En lugar de bajar por un trineo, tu jugador correrá por la montaña. Repetí para desactivar el truco.

Ver todas las sugerencias:
En la pantalla Seleccionar Modo presioná Cuadrado para ingresar a la pantalla Opciones. Presioná y sostené simultáneamente L1, R1, L2, R2, luego presioná Círculo, X, Círculo, X, Círculo, X, Círculo, X. Si ingresás el código correctamente escucharás un sonido. Iniciá un juego en normal. En la pantalla de carga, antes del inicio de la carrera, se desplegarán todas las sugerencias.



¡¡¡MES DE OFERTAS!!!
LA MEJOR ATENCION
PS one
Recién llega y ya se agota.
RESERVALA!!.
DIGIMON
TODO DIGIMON!!
VENTAS POR MAYOR
Y MENOR
PLAYSTATION 2
los últimos juegos en
la nueva consola
de SONY.
NINTENDO 64
Tenemos los mejores juegos.
Club Nintendo del Usado:
Canjeamos títulos de
Nintendo y Game
Boy usados
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
ENVIOS
AL
INTERIOR
REPARAMOS
TODAS LAS
MAQUINAS
PLAYSTATION
Todo en accesorios.
Las últimas novedades.
PlayStation
DUAL SHOCK
SONY
Dreamcast
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TÍTULOS!!
GAME BOY
Recibimos los últimos
accesorios para tu GAME BOY COLOR.
COMERCIO
ADHERIDO A LA
CAMARA ARGENTINA DEL
VIDEOJUEGO
(CAVI)
COMPRA
DESDE TU CASA POR
INTERNET
AV. RIVADAVIA 2988 CAP. FED. TEL.: (011) 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HORAS
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
HTTP://WWW.POWERALL.COM.AR

Acción | 1 ó 2 Jugadores

HALF-LIFE

En Half-Life, los científicos trabajaban en un laboratorio secreto intentando peligrosos experimentos con extraterrestres que podían provocar el caos y la muerte de la humanidad. En el mundo real, se lleva a cabo un escenario similar –sólo que se trata de una empresa de software de Texas y su tarea es más tremenda: trasladar el fenómeno de PC Half-Life a PlayStation 2 en absoluto secreto. Ahora, revelamos el secreto. Ya podés ir preparándote para le mejor versión Half-Life. Y no te preocupes, siempre habrá caos y muerte.

Si no conocés el Juego del Año 1998, te perdiste un increíble juego de PC. El Half-Life es mucho más que un mero disparador de primera persona, te pone en la piel de Gordon Freeman, un asistente de un laboratorio secreto del gobierno. En las profundidades del desierto de Black Mesa, New Mexico, se llevan a cabo terribles experimentos con intención desconocida –y cuando uno salga mal, deberás luchar para salvar tu vida. Aullando, aliens violentos invadirán la base militar Los científicos sobrevivientes no son de mucha ayuda, y los militares deberán limpiar el área. Pero no se sabe de qué lado están, ni tampoco qué es lo que está sucediendo.

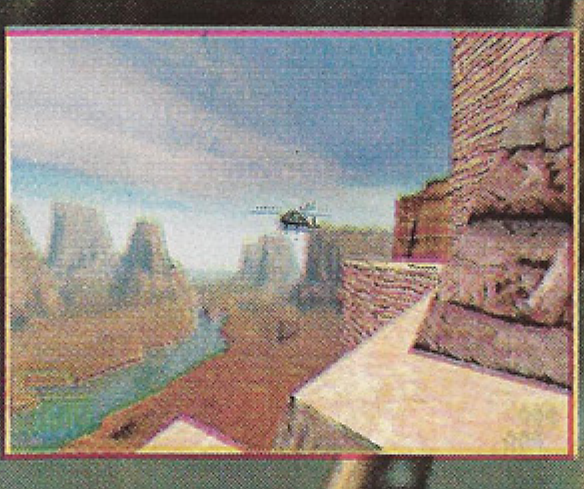
No creas que es otro hombre tratando de salvar al mundo. A diferencia de otros clones de Quake, el elemento principal del juego no son las armas sofisticadas o gráficos impactantes –aunque son importantes y atractivos. Lo mejor, y lo que conquistó a tantos gamemaníacos, es la profundidad, el guión "cinematográfico" y una sensación de inmersión que te mantiene atento a la pantalla. Randy Pitchford, uno de los dueños de Gearbox Software y director de la versión PlayStation 2, nos explica: "Half-Life necesita probar hardware de última generación. La filosofía de Valve (la empresa de PC que desarrolló primero el juego) y Gearbox es: si no lo puedes mejorar, no hagas nada. La versión Dreamcast es grandiosa –se ve mejor que la versión PC y es la única forma en que los dueños de consolas disfruten Half-Life: Blue Shift –pero la versión PS2 es superior. Técnicamente, el sistema es mucho mejor que Sega Dreamcast, y esto lo aprovechamos en varios aspectos".

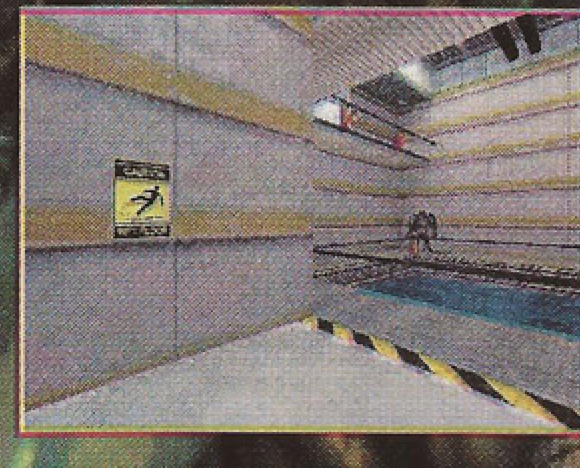
El Half Life de Dreamcast se presenta muy actualizado, pero el Half Life de PlayStation 2 presentará más mejoras y un espectacular cambio gráfico. "Las expresiones faciales se deberían ver en vivo para poder apreciar su calidad" –dice Pitchford. "La potencia de la PS2 nos permite realizar cosas increíbles –aumentar detalles de los científicos hasta darles expresiones y movimiento de ojos. Siendo un juego de suspenso, terror y acción, resulta fascinante poder discernir los sentimientos de los personajes". Los ambientes también mejoran los de Dreamcast. Pitchford prometió sorpresas en el clímax del juego que sólo se podrán gozar en PS2.

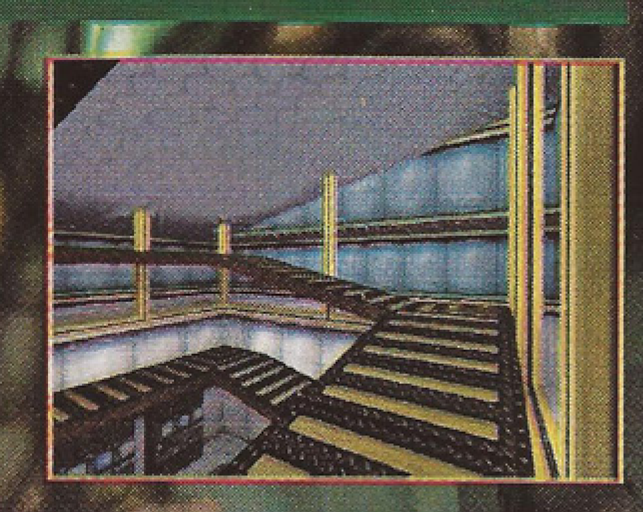
Así como la versión Dreamcast tendrá su aventura original, Blue Shift, la versión PS2, tendrá un modo para jugador simple original y una versión para múltiples jugadores. Pitchford dice que habrá un escenario cooperativo/competitivo paralelo a los hechos tumultuosos que se suceden en el Centro de Investigación de Black Mesa. Gearbox todavía no ofrece detalles de esta versión para múltiples jugadores (será o no de modo online según cuáles sean los planes de Sony en Internet).

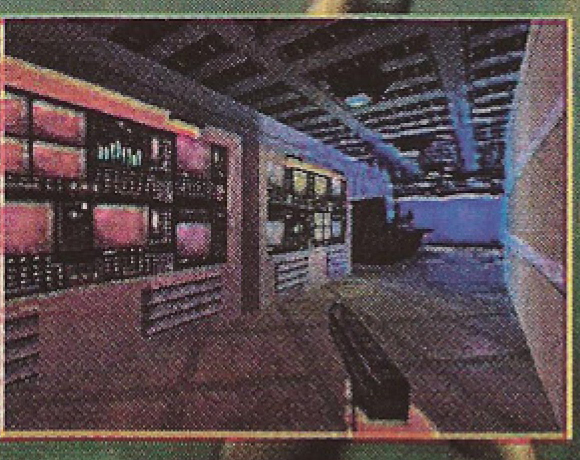
El juego está progresando notablemente. El mecanismo del juego tendrá apreciables cambios, como un mouse USB y un teclado de soporte, que ya se han implementado y funcionan muy bien. El lanzamiento se proyecta para el invierno de 2001.

Los ansiosos programadores de Texas no quieren dejar que se les escape un detalle. Pitchford admite: "Empezamos a trabajar en el juego a principios de este año. Hace un par de meses recorrimos nuestras oficinas para presentar la versión Dreamcast a la prensa. Muchos notaron herramientas de PS2 en el desarrollo del juego, y nos preguntaron qué traíamos entre manos. Ahora ya saben.

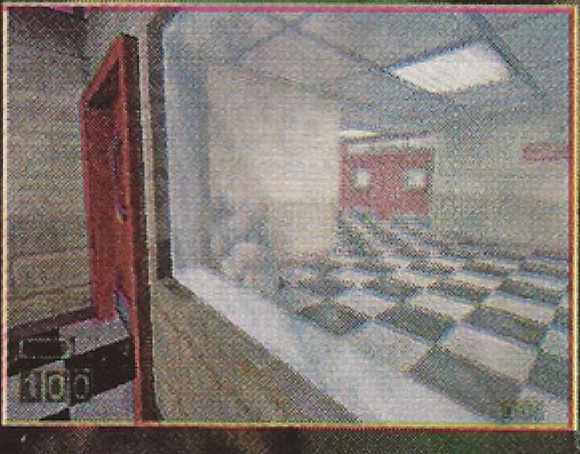












HALF-LIFE

Jarret & Labonte Stock Car Racing



Playstation

Piedras Explosivas, Movimiento Borrón, Nitro Botón y más:
En el menú principal, elegí Opciones y luego Bonuses. En la pantalla Bonuses, elegí Ingresar código de truco. Ingresá las siguientes contraseñas para desbloquear los trucos correspondientes. Si ingresás el código correctamente, aparecerá en la pantalla Bonus Activados. Para usar el Nitro Botón luego de activarlo, presioná y sostené simultáneamente X y L1.
Nota: Estos trucos no funcionan en el modo Campeonato.
705 Springs: VANISHING
Autos Cromo: T2
Piedras Explosivas: KERBKRAWL
Potencia Extra: GRUNTSOME
Gravedad baja: EUROPA
Movimiento Borrón: ETHANOL
Nitro Botón: GLYCERINE

PC
GP 500

En el modo single race, en la opción Player Name, digitá:
GHOSTRIDERS: pilotos fantasmas.
REDJOCKS: pilotos pelados
!SCOOTER!: andá en un scooter
BEAMTEAM: vehículos secretos
!JUNIOR!: Vehículo Kenny Roberts Jr.'s Bike



Dreamcast

San Francisco Rush 2049

En la pantalla Iniciar juego, seleccioná Opciones, luego presioná simultáneamente L, R, X e Y. Debés presionar los cuatro botones al mismo tiempo (es difícil y te puede demandar varios intentos). Si lo hacés correctamente, aparecerá una opción Trucos en la parte inferior de la pantalla. Ingresá Trucos, seleccioná cualquiera de los siguientes trucos en el Menú Trucos y luego presioná las combinaciones de botones apropiadas lo más rápido posible para desbloquear el truco correspondiente. Si lo hacés correctamente, podrás activarlo y desactivarlo
Nota: Si un truco no funciona, deberás presionar los botones con mayor rapidez.
Frenos: Presioná Y, Y, Y, luego presioná simultáneamente L, R, A y X.
Batalla Demolición: Presioná y sostené simultáneamente L y A, luego presioná Y, X. Soltá los botones, presioná y sostené simultáneamente R y A, luego presioná Y, X.
Pista Invisible: Pulsá R, L, Y, X, A, A, X, Y, presioná y sostenés simultáneamente L y R, luego presioná A.
Masa: Sostené A, presioná X, X, Y. Soltá A, luego presioná L, R.
Armas Casuales en Modo Batalla: Presioná y sostené simultáneamente L y A, luego presioná X, Y. Soltá los botones, presioná y sostené simultáneamente R y A, luego presioná X, Y.
Super Ruedas: Sostené R, luego presioná X, X, X. Soltá R, Sostené L, luego presioná A, A, Y.
Pista de Orientación: Presioná y sostené simultáneamente L y R, luego presioná X. Soltá los botones, luego presioná A, X, Y. Presioná y sostené simultáneamente L y R, luego presioná X.

Playstation 2

Midnight Club: Street Racing

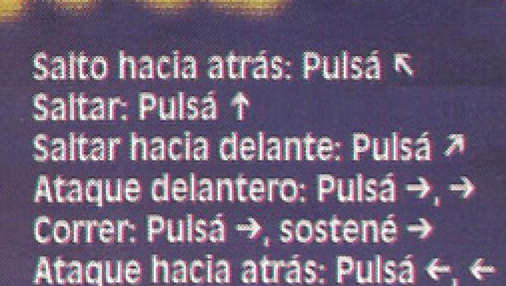
Correr el Dune Buggy desde la Carrera de Smuggler:
Necesitás una copia de la Carrera Smuggler para este truco. Antes de iniciar el juego, insertá una plaqueta de memoria con un archivo guardado de la Carrera Smuggler (Para crear este archivo, elegí Misión Smuggler en el menú principal de Carrera Smuggler. Luego seleccioná Crear Directorio e ingresá el nombre de archivo.). En la pantalla Seleccionar Vehículo de Midnight Club, presioná Izquierda o Derecha para seleccionar el Dune Buggy.
Conducir en la Empresa USS:
Elegí el mapa New York. Desde la salida, avanzá una cuadra, doblá a la derecha; tomá la segunda a la izquierda; avanzá una cuadra; doblá suavemente a la derecha. Conducí lo más rápido posible por una cuadra. Atravesá el semáforo e ingresá al edifico que está al lado del agua; subí la rampa e ingresá a la abertura del lado del carril aéreo. La rampa que está al fondo del hangar conduce a la nave.

Lucha

1 ó 2 Jugadores

Dead or Alive 2 Hardcore

Action Games tuvo acceso al nuevo y tremendo Dead or Alive 2: Hardcore para PS2 y te da las claves para luchar con cuatro de los más fieros luchadores del juego. Aprendé a dominar las mejores tomas, agarres, contraataques, lanzamientos y movimientos por equipo para sacarle el jugo a este espectacular juego.



Habilidades Básicas

Toda la acción de lucha de Dead or Alive2: Hardcore se desarrolla básicamente en un plano bidimensional, pero el Movimiento Libre es una parte fundamental de la estrategia. Si usás la palanca analógica o sostenés L1 o L2 y usás el pad direccional, los personajes se podrán mover en cualquier dirección dentro del nivel –excepto afuera de los bordes. El Movimiento Libre puede usarse para esquivar ataques o preparar una ofensiva. Aquí te presentamos otras habilidades que deberías dominar al comenzar el juego. Los siguientes movimientos se pueden aplicar a todos los luchadores.

Movimientos Básicos

Bloquear: Sostené ←
Bloquear abajo: Sostené ↙
Salto hacia atrás: Pulsá ↖
Saltar: Pulsá ↑
Saltar hacia delante: Pulsá ↗
Ataque delantero: Pulsá →, →
Correr: Pulsá →, sostené →
Ataque hacia atrás: Pulsá ←, ←

Tomas de PlayStation 2

Nota: Estas tomas funcionan en el modo control de PlayStation 2
Toma arriba: Cuando tu oponente ataque arriba, pulsá ↖ F
Toma al medio: Cuando tu oponente ataque al medio, pulsá ← F
Toma abajo: Cuando tu oponente ataque abajo, pulsá ↙ F

Tomas Arcade

Nota: Estas tomas funcionan en el modo control Arcade
Toma arriba Arcade: Cuando tu oponente ataque arriba, pulsá →, ↖ F
Toma con patada al medio Arcade: Cuando tu oponente ataque al medio pulsá ←, →, F
Tomá con golpe al medio Arcade: Cuando tu oponente ataque al medio, pulsá →, ←, F
Toma abajo Arcade: Cuando tu oponente ataque abajo, pulsá →, ↙, F

Movimientos de Etapa

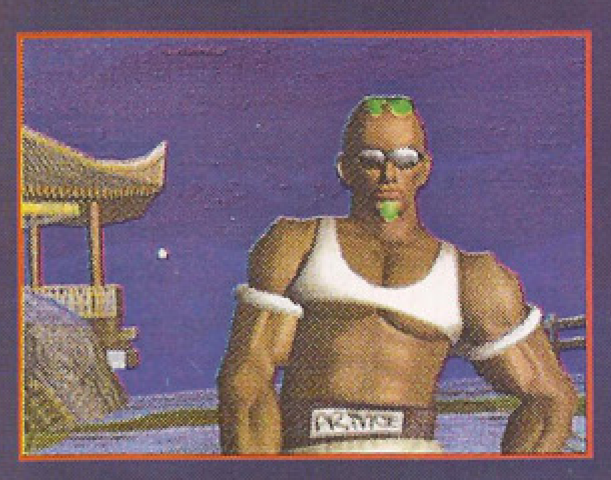
Golpe de Pared: Cuando ataques a un oponente de espaldas a una pared y la fuerza del golpe lo impulse hacia ella, harás daño extra. También funciona con movimientos de lanzamiento. Algunas paredes tienen Zonas de Peligro que pueden hacer más daños con resultados explosivos.
Quiebre de Etapa: Estos golpes son iguales a los anteriores pero hacen atravesar la pared a tu oponente, o desde un borde lo envían a un sector diferente de la zona de combate.

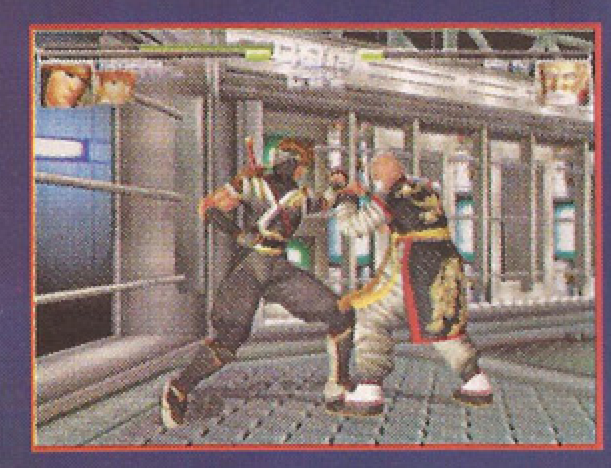
Movimientos de Tierra

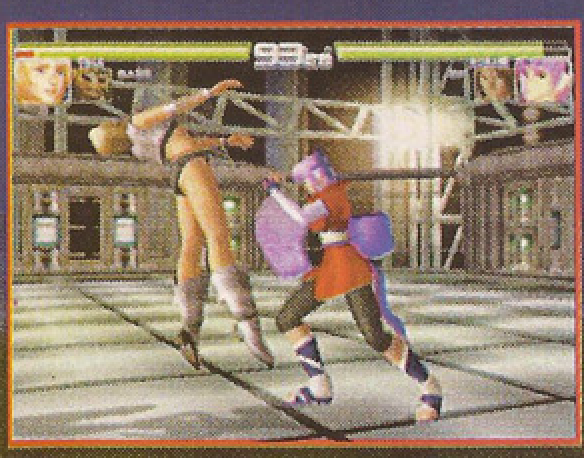
Nota: Los siguientes movimientos sólo funcionan cuando estás tirado en el piso. Presionando → o ← y pulsando F rodarás hacia delante o atrás según la ubicación de tu personaje en la pantalla.
Rodar hacia atrás: Sostené ↑, pulsá repetidamente F
Rodar hacia delante: Sostené ↓, pulsá repetidamente F
Levantarse con una patada al medio: Pulsá repetidamente K
Levantarse con una patada abajo: Sostené ↓, pulsá repetidamente K

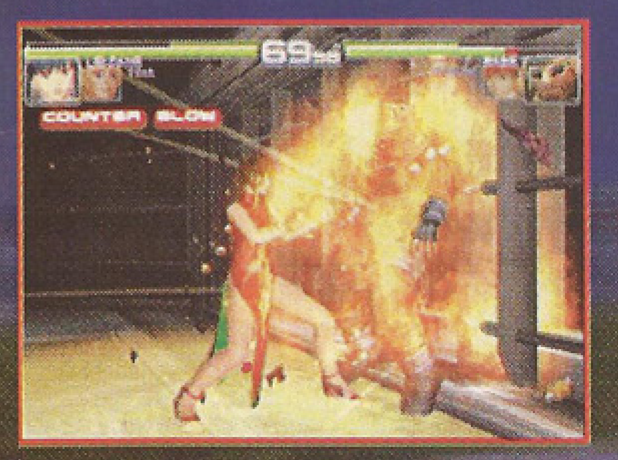
Movimientos con el oponente abajo

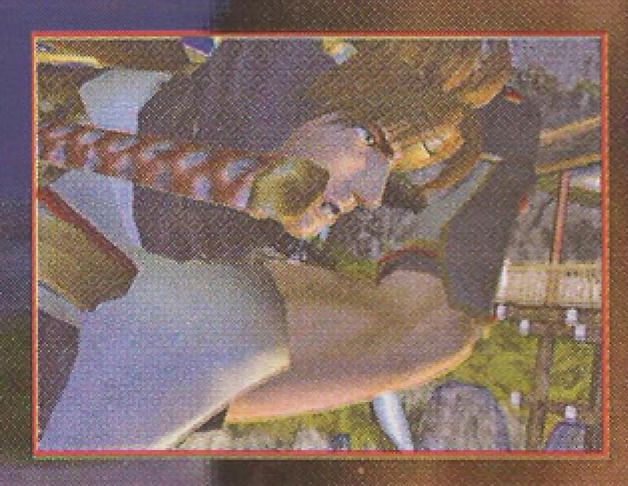
Nota: Funcionan sólo con tu oponente en el piso
Ataque con salto hacia abajo: Pulsá ↑ PK
Ataque abajo: Pulsá ↓ P o ↓ K según cual sea tu personaje











Movimientos de Batalla-Tag

Nota: Estos movimientos sólo funcionan en el modo Tag-Battle
Tag-In/Tag-Out: Pulsá FPK
Ataque de Equipo Doble: Pulsá →, →, FPK
Asistencia de equipo: Pulsá ←, FPK

Lanzamientos

Nota: Cada jugador tiene varios lanzamientos y lanzamientos agachado
Lanzamiento: En corta distancia, pulsá FP
Lanzamiento con oponente agachado: Pulsá ↓ FP o ↙ FP
Lanzamiento evadir: Cuando tu oponente se prepare para un lanzamiento, pulsá FP

Guía del Controlador

L2: Movimiento Libre
L1: Movimiento Libre
R2: FPK
R1: FPK
Triángulo: Golpear (P)
Cuadrado: Libre (F)
Círculo: Patada (K)
X: Libre + Golpe (FP)
Movimiento: Mové el joystick en un movimiento suave y continuo.
Pulsar: Pulsá los botones y direcciones indicadas en secuencia.
( ): Ejecutar comandos en paréntesis simultáneamente.
Todos los ataques mortales se listan comenzando por el más poderoso.
Nota: Todas las técnicas se describen asumiendo que tu personaje se encuentra a la derecha. Si se encuentra a la izquierda, cambiá cualquier comando → por ← y viceversa.

Kasumi

Kasumi es una luchadora bien equilibrada que, como Hayabusa, su contraparte masculina, se basa en el largo alcance, una poderosa patada de ataque combinada con puñetazos cortos y rápidos. Su capacidad de encadenar cuatro golpes con sus jabs rápidos en cualquier situación la hacen ideal para batallas-tag, permitiéndole complementarse con su compañero. No es buena contraatacando, pero sus lanzamientos, especialmente el Oboro, son muy efectivos. Es una de las mejores luchadoras del juego.

Ataques mortales

Getsurin: Pulsá (↖ K)
Getsuei: Dándole la espalda a tu oponente, pulsá (↑ K)
Roga: Pulsá →, →, K
Tenshu: Pulsá (↗ K)
Busen: Pulsá ↘, ↘, K
Sen: Pulsá (PK)

Lanzamientos Viciosos

Oboro: Pulsá ↘, ↘, (FP)
Hien: Pulsá (↑ FP), pulsá (← FP)
Ibara Otoshi: Pulsá →, →, (FP), pulsá (↓ FP)
Roga: Movete ↓ ↙, ←, (FP)
Urahien: En corta distancia con tu oponente dándote la espalda, pulsá (↑ FP)
Tsuzumi: Movete ↓ ↙, →, (FP)
Tenryu 2: Pulsá (← FP)

Combos Matadores

Combo Gran Inicio de Seis golpes: Pulsá ↘, ↘, K, pulsá ↘, ↘, P, pulsá P, P, P, P para cuatro golpes
Combo de patada alta y puñetazo por ocho: Pulsá (↑ K), pulsá P, P para dos golpes, Pulsá (↑ K), pulsá P, P, P, P para cuatro golpes
Pateador con golpe latigazo por seis: Pulsá ↘, ↘, P, pulsá P, P, P para tres golpes, pulsá (↑ K), pulsá (↖ K)
Golpe Ráfaga por Diez: Pulsá P, P, P, P para dos golpes, Pulsá P, P, P, P para tres golpes, Pulsá (↑ K), pulsá P, P, P, P para cuatro golpes

Más Combos Matadores

Combo Golpe y Bofetada por Seis: Pulsá PK, (↑ K), P, P, P, P
Ataque con Patada giratoria con Puñetazo mezclado por Diez: Pulsá (↗ P), P, P, P, ↘, ↘, P, P, P; (→ P), K, (↓ K)

Ayane

Es la luchadora más veloz y esquiva del juego. Su puñetazo giratorio y sus ataques con patada no son tan poderosos individualmente, pero son buenos combinados en combos. Sus movimientos pueden resultar engañosos: Suele darle la espalda a su oponente (al lanzar un golpe) –pero tiene un arsenal diferente de ataques efectivos desde esa posición, especialmente sus lanzamientos de espalda. No es buena en contraataques y es susceptible a buenas tomas.

Ataques Mortales

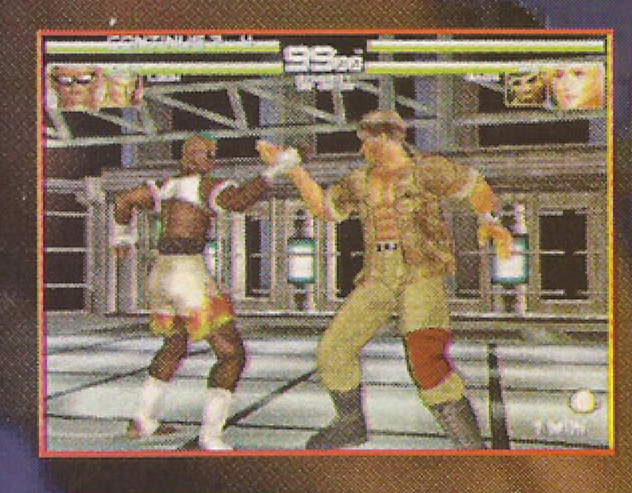
Fujinsai: Movete ↓ ↘, → (FK)
Ryubi: Pulsá (↗ K)
Kokuso: Dándole la espalda a tu oponente, pulsá (FK)
Shugetsu: Pulsá (↖, K)
Double Rijin: (Pulsá (← PK), (← PK)
Genmu: Movete ↓, ↘, →, K
Retten: Pulsá (FK)

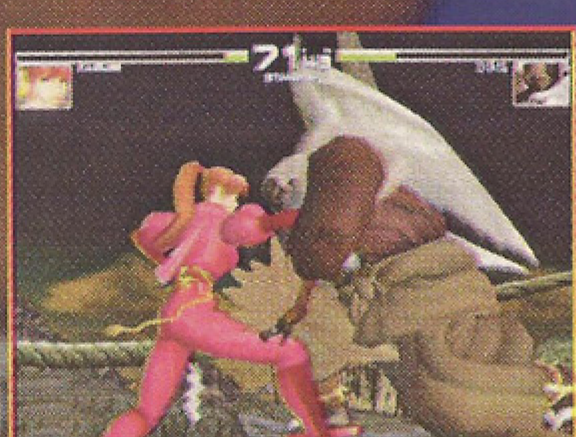
Lanzamientos Viciosos

Tsurara: Pulsá →, →, (FP), Pulsá (↑ FP)
K. Ranmu: Movete ↓, ↙, ← (FP)
Yamigarasu: Dándole la espalda a un oponente, pulsá (→ FP)
K. Gengi: Movete ↓, ↘, → (FP)
Tsubaki: En corta distancia con tu oponente dándote la espalda, pulsá (→ FP)
Tosenka: Pulsá ←, →, (FP)

Continúa en la próxima edición.









HALF-LIFE

Half-Life Dreamcast no es un simple traslado de puerto –es una reconstrucción del original de PC, con una nueva aventura exclusiva de Dreamcast. De la mano de Gearbox te invitamos a conocer el juego.

Así como Half-Life redefinió el juego de acción de primera-persona en PC, Half-Life Dreamcast redefine el concepto de extensión de un juego de PC a consola" –dice. Básicamente, teniendo en cuenta las pésimas conversiones PC-a-consola que abundan en el mercado, las chances están en contra. Pero tratándose de Half-Life podemos esperar cosas increíbles, y el equipo de Gearbox, han triunfado en lo que tantos han fallado.

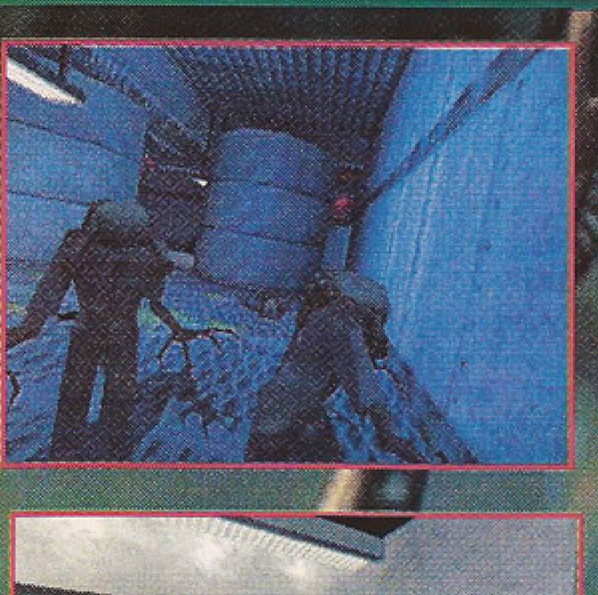
Uno de los secretos es superar las expectativas de los fans. Para empezar, Half-Life Dreamcast contiene dos juegos completos. El juego original detallaba las aventuras de Gordon Freeman, un asistente del Centro de Investigación de Black Mesa que se ve envuelto en un experimento interdimensional que ha salido muy mal. Atrapado en las profundidades de la tierra, deberá escapar, buscar sobrevivientes, eliminar a los aliens que bloqueen su camino y llegar a la superficie –que, como descubrirás pronto, no es una garantía de seguridad. La segunda historia independiente –Half Life: Blue Shift- se desarrolla durante los mismos eventos, pero desde un punto de vista completamente diferente: el del guardia de seguridad Barney Calhoun. Gordon era un universitario arriesgado; el pobre Barney enfrentará los mismos peligros con un blindaje standard, una pistola y sus habilidades. Un personaje puede aparecer directamente en la historia del otro, pero sus metas y desafíos serán diferentes. La secuencia final es particularmente interesante, sobre todo para quienes han finalizado el primer Half-Life.

Además de tener escenarios compartidos, ambos juegos presentarán una característica muy importante: un ritmo animado y excitante que encantará al jugador. Half-Life ofrecerá momentos emocionantes. No pasará un minuto sin que aparezca en el juego algo nuevo e increíble. Pensarás en esos "momentos" antes de dormir y lo hablarás con tus compañeros al día siguiente. La experiencia para un solo jugador es tan intensa que siempre el gamemaníaco querrá mas. Obtendrán en Dreamcast más de lo que pueden obtener en un equipo PC comparable. Más de 2 millones de personas disfrutaron de Half-Life en PC. Muchos dueños de consolas se han quedado con las ganas de jugar al Half-Life en una plataforma más accesible.

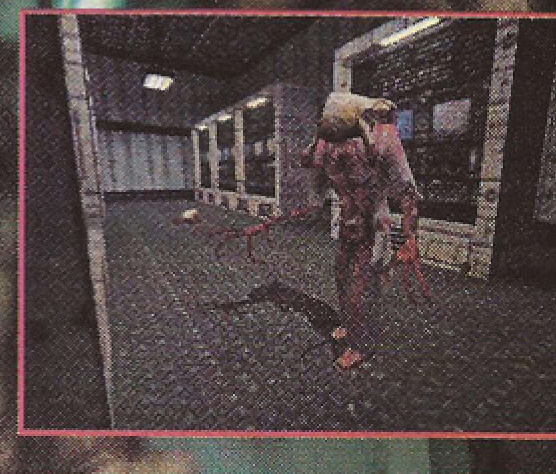
La experiencia del Half-Life y Blue Shift se basa en la atención a los detalles. Por supuesto, en Dreamcast se aprecian las texturas realistas y los rostros articulados de los nuevos modelos. Pero es el comportamiento humano cotidiano, como ver a los empleados lavarse las manos en la sala de lockers o a un científico golpear la máquina de bebidas que se acaba de robar su dinero, lo que conforma ambientes "increíblemente" creíbles. Una vez que ingreses al mundo virtual del juego, pequeñas cosas, como ver a un compañero atándose los zapatos, te resultarán tan efectivas como los ataques sorprendentes o las explosiones espectaculares.

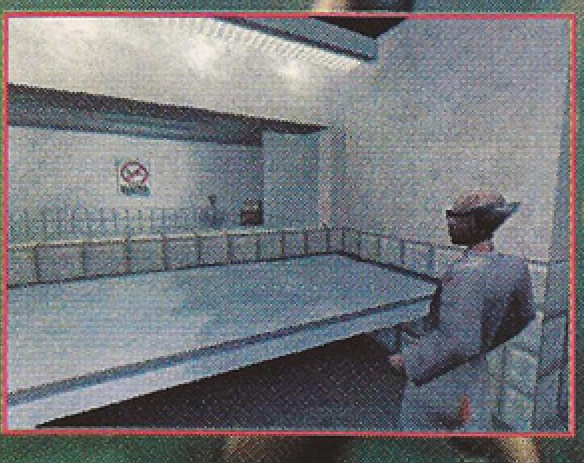
No todo es visual. El audio de ambos juegos es cautivante, desde los disparos de las pistolas y ballestas a los efectos sutiles de los pasos y los zumbidos eléctricos. Más impactantes aún son los controles –especialmente para un disparador de consola-. La configuración del gamepad es cómoda y te acostumbrarás enseguida, con la palanca analógica para apuntar y el movimiento de los botones X, Y, A y B. Pulsando dos veces el botón saltar ejecutarás un salto con carrera, lo cual era casi imposible de realizar en la versión PC. Si no te adaptás a los esquemas por default, podés personalizar la configuración –o enchufar un teclado y mouse Dreamcast para alcanzar mayor precisión. Este mecanismo se implementó en el primer desarrollo del juego y funcionó muy bien.

Con el juego casi terminado, la versión PS2 y un segundo juego Dreamcast para múltiples jugadores en desarrollo, el único truco será mantener enganchados a los jugadores de Dreamcast. Los jugadores de acción de consola tienen un tiempo de atención más bajo que el promedio de carga del juego, pero con tanto material impactante –y dos aventuras completas en el disco que reúnen 120 niveles entre las dos.

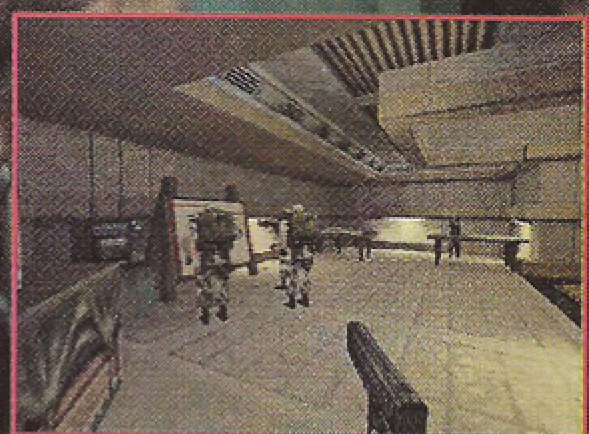












Lucha · Acción · 1 ó 2 Jugadores

SOUL FIGHTER





Soul Fighter será un "volteá a todos" con 14 armas disponibles. Cuando uses un arma a distancia, la vista del juego cambiará de una perspectiva de tercera a primera persona para que puedas apuntar más fácil. El equipo francés Toka que desarrolla el juego le está dando los toques finales, y será lanzado en las arcades japoneses antes que en Dreamcast. Por las imágenes tomadas de su desarrollo, el juego promete ser adictivo. Pronto tendrás más novedades. .



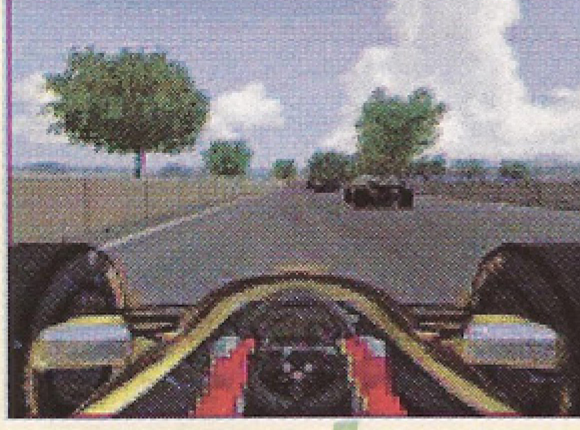




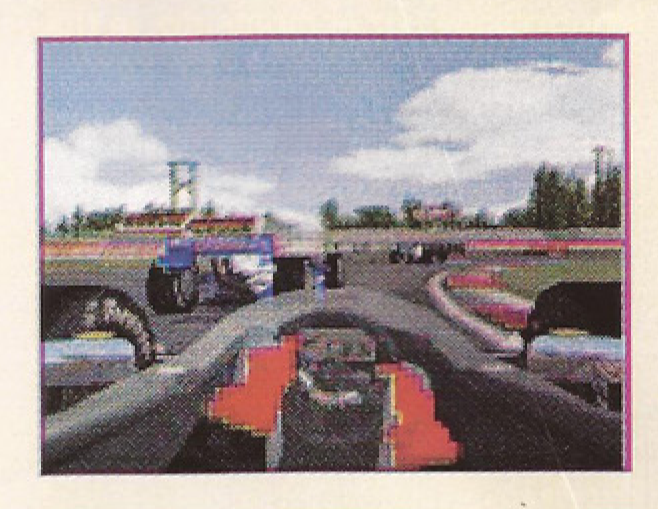


Carreras · 1 ó 2 Jugadores

Superspeed Racing



El último título anunciado para Dreamcast. Será como el CART (Championship Auto Racing Teams) y ofrecerá 27 pilotos oficiales y 17 equipos que correrán en 19 pistas, además de un modo para dos jugadores. Aquí presentamos algunas imágenes.







Trucos Dreamcast

DEAD OR ALIVE 2
Escena secreta: en el modo Story, usando Ayane, terminá el juego. Ahora, cuando te enfrentes a Kasumi, vencéla por Knok-Out, derrumbándola.
Selección de personajes en 3-D: en el modo VS, en la opción quick selector, seleccioná on.

4 WHEEL THUNDER:
Largada rápida: en el juego, durante la largada, mientras todavía está la cuenta regresiva, apretá A + R cuando el locutor diga "GO".
Desconectar informaciones de flechas: durante el juego, manteneé presionado B + L + R + X + Y y apretá A.
Para poder desconectar informaciones: durante un juego, apretá Start y en seguida apretá L + R.

Estrategia

1 o + Jugadores

Compañía: EIDOs
Categoría: Estrategia
Plataforma: Win 95
Lanzamiento: Disponible, ahora.

COMMANDOS 2

Finales de 1940. Toda Europa Occidental se encuentra bajo el dominio del Eje. Momentáneamente detenido por el Canal de la Mancha, el ejército alemán reúne fuerzas para una inminente invasión de Gran Bretaña.

Sin embargo, hay un hombre en el mando británico que no se resigna a jugar un papel meramente defensivo. Se trata del Teniente Coronel Dudley Clark. Su plan: Crear una unidad especial con un puñado de hombres excepcionales. Hombres hábiles en el manejo de todo tipo de armas y equipamiento. Hombres capaces de golpear al enemigo en las misiones más peligrosas. Hombres capaces de cambiar el curso de la guerra.

Personajes

NOMBRE: JACK "BUTCHER" O'HARA
FECHA DE NACIMIENTO: 10 DE OCTUBRE DE 1909
LUGAR DE NACIMIENTO: DUBLIN (IRELAND)
GRADUACION: SOLDADO
ALTURA: 210 CM

Este peso pesado de origen irlandés, campeón consecutivo de boxeo en el Ejército desde 1934 a 1937, fue condenado en 1938 por un tribunal militar a 14 años de trabajos forzados tras golpear duramente a un oficial. Su sentencia fue conmutada cuando se unió al cuerpo de Comandos.

Fue promovido a sargento tras la incursión en la isla de Vaagso, donde, después de haber recibido un disparo en un brazo, aislado de su unidad y sin munición, penetró en un búnker y eliminó a 16 soldados enemigos antes de regresar a las líneas aliadas. De carácter extremadamente violento, se trata de un hombre con serios problemas de disciplina. Un hueso duro de roer para sus superiores... y una auténtica pesadilla para el enemigo.

NOMBRE: SAMUEL BROOKLYN
FECHA DE NACIMIENTO: 4 DE ABRIL DE 1910
LUGAR DE NACIMIENTO: BROOKLYN (U.S.A.)
GRADUACION: SOLDADO
ALTURA: 183 CM

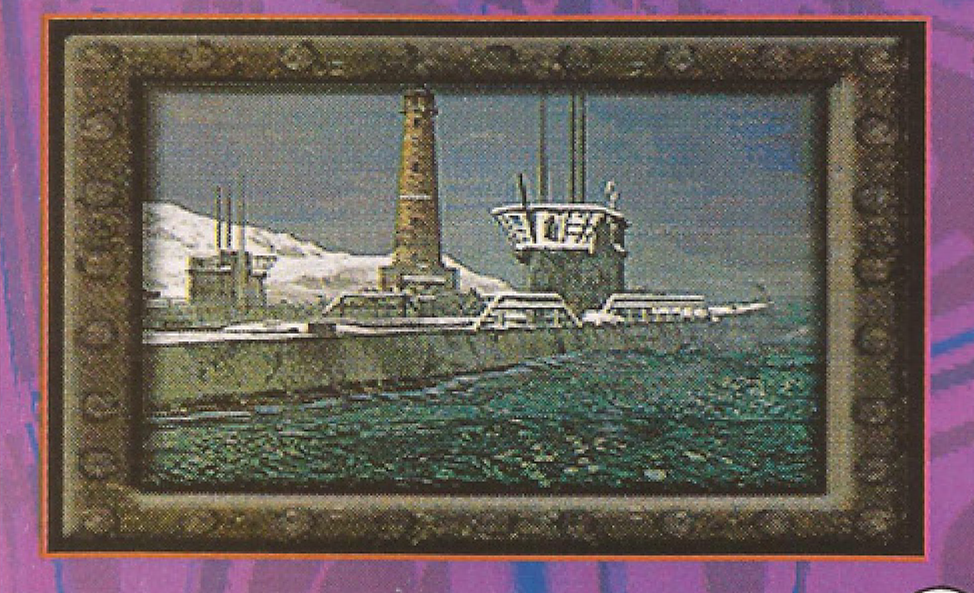
Dice llamarse Sam, y poco se sabe de sus orígenes. En 1937, tras una larga carrera criminal en los Estados Unidos, cruza el Atlántico e ingresa en el Ejército Británico. Sobre él pesaba una sentencia de prisión y la persecución de las autoridades americanas. Durante unas sesiones de "colaboración custodiada" con el Foreign Office, en las que ayudó a probar e investigar armas y vehículos robados al enemigo, tuvo ocasión de conocer a Paddy Maine, quien le reclutó para los Comandos.

En el curso del asalto al aeródromo de Tamet junto con el Long Range Desert Group, y tras destruir ocho cazas alemanes desde la ametralladora de su vehículo ligero, se quedó sin munición. Su solución personal fue estrellar el vehículo contra el resto de las aeronaves repletas de combustible, con lo que eliminó cuatro cazas más y sufrió serias quemaduras.

Este hombre rudo, alegre pero a veces huraño, es capaz de utilizar cualquier arma o vehículo con virtuosismo. Su trato personal acusa los efectos de una educación en la calle. Probablemente nunca sepamos su verdadero nombre, pero... a quién le importa.

NOMBRE: JAMES BLACKWOOD A.K.A. "FINS"
FECHA DE NACIMIENTO: 11 DE AGOSTO DE 1911
LUGAR DE NACIMIENTO: MELBOURNE (AUSTRALIA)
GRADUACION: SOLDADO
ALTURA: 181 CM

Nacido en Melbourne y educado en Oxford, este australiano de porte educado, ingeniero naval, gran remero y nadador incansable, tiene tres habilidades únicas: navegar, bucear... y meterse en líos por la ingestión de ciertos líquidos que no tienen nada que ver con el agua. El hombre que fue capaz de cruzar el Canal de la Mancha a nado por una apuesta, fue ascendido a capitán sólo un año después de ingresar en la Marina y se ganó una degradación a sargento cuando dos años después protagonizó una reyerta en un club privado durante una escala en Hawaii. Posteriores problemas de conducta le condujeron a someterse a una elección difícil: ser expulsado de las Fuerzas Armadas o alistarse en el cuerpo de Comandos como soldado raso. Dejando a un lado sus problemas con el alcohol, aparentemente controlados por el momento, le fue concedida una Cruz Militar por su comportamiento heroico al rescatar con su lancha a 45 hombres que estaban a punto de ser capturados en las playas de Dunkerke. "Fins" es un elemento inestimable cuando se trata de realizar operaciones acuáticas:





sus compañeros afirman que podría cruzar el Atlántico en una caja de zapatos... a condición de que no le falte el "combustible" necesario.

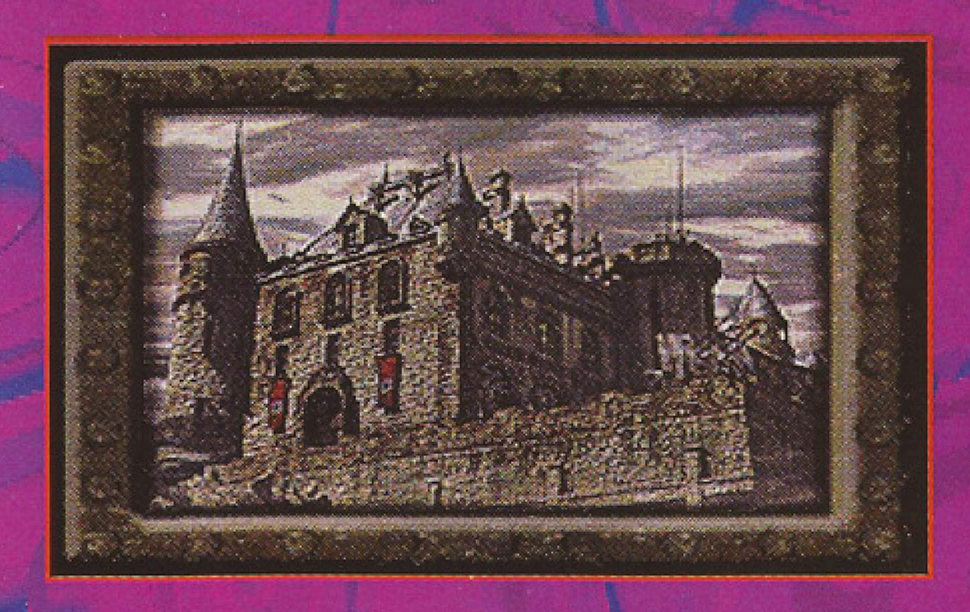
NOMBRE: THOMAS HANCOCK A.K.A. "FIREMAN"
FECHA DE NACIMIENTO: 14 DE ENERO DE 1911
LUGAR DE NACIMIENTO: LIVERPOOL (ENGLAND)
GRADUACION: SOLDADO
ALTURA: 175 CM
Licenciado en Ciencias Químicas, nacido en Liverpool, ingresó en el cuerpo de Bomberos a los 22 años, y se especializó en el departamento de Explosivos de Alto Riesgo, alistándose en el Ejército seis años más tarde e ingresando como voluntario en el Cuerpo de Comandos en 1940. Durante el asalto a Saint Nazaire, fue el responsable de las explosiones que causaron gran número de bajas en la guarnición alemana e inutilizaron las instalaciones del puerto durante meses. Capturado por los alemanes en esta operación, y tras cuatro intentos de fuga en sólo ocho semanas, consiguió escapar, cruzar los Pirineos y volver a Inglaterra. Siempre correcto, protocolario y muy respetuoso de sus superiores, el valor de este soldado roza la temeridad. Sus conocimientos en la elaboración y colocación de cargas explosivas le posibilitan para hacer saltar por los aires cualquier cosa... El apodo de "Fireman" le fue otorgado por sus compañeros con un evidente doble sentido.

NOMBRE: SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE Alias "DUKE"
LUGAR DE NACIMIENTO: SHEFFIELD (ENGLAND)
GRADUACION: SOLDADO
ALTURA: 180 CM
Nacido en Sheffield en el seno de una de las mejores familias de la aristocracia local, este hombre lacónico, distinguido y de pulso firme recibió una Medalla Militar durante la invasión de Narvik, donde eliminó al Comandante de la guarnición alemana de un solo disparo, a una distancia de más de una milla, mientras éste inspeccionaba las posiciones de sus tropas. Conocido por sus compañeros como "Duke" por su carácter altivo y reservado, Woolridge es un tirador excepcionalmente eficaz incluso en situaciones de gran tensión.

NOMBRE: RENE DUCHAMP A.K.A.
FECHA DE NACIMIENTO: 20 DE NOVIEMBRE DE 1911
LUGAR DE NACIMIENTO: LYON (FRANCIA)
GRADUACION: SOLDADO
ALTURA: 179 CM
Nacido en Lyon, incorporado al Servicio Secreto francés a la edad de veinticinco años, fue jefe de Seguridad de la Embajada francesa en Berlín, donde adquirió valiosos conocimientos acerca de los miembros del Estado Mayor de Hitler. Al comienzo de la guerra, desalojada la Embajada, ingresará en el Ejército francés, pasando a ser uno de los líderes y cofundadores locales de la Resistencia. Valioso colaborador ocasional del cuerpo de Comandos, ha tenido un papel destacado en numerosas operaciones de asalto encubierto. Al menos tres trenes, catorce carros de combate y más de treinta vehículos de tierra han pasado a mejor vida gracias a sus habilidades de información, infiltración y sabotaje. Sus conocimientos de las tácticas y personalidad de los jefes militares alemanes son de gran utilidad para el Servicio Secreto británico. Duchamp habla francés, alemán, inglés, italiano y ruso con fluidez. Su capacidad para imitar la voz y expresiones de un buen número de generales enemigos es asombrosa. Un auténtico camaleón francés con un auténtico talento para la simulación.

Aqui esta la solucion a cada una de las misiones del COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES y la contraseña para jugar directamente en esa mision:

MISION 1: Bautismo de fuego
MISION 2: Voladura silenciosa 4JJXB
MISION 3: Ingeniería inversa ZDD1T
MISION 4: Cuestión de orgullo RFF1J
MISION 5: Justicia ciega K4TCG
MISION 6: La amenaza del Leopoldo MIR4M
MISION 7: La caza de los lobos 7QVJV
MISION 8: Ejercicio pirotécnico K99XC
MISION 9: Una visita de cortesía AAAX1
MISION 10: Operación Icaro JSGPW
MISION 11: Crudo sin refinar CMODD
MISION 12: Adiós, Túnez JGHD3
MISION 13: David y Goliat PUUWW
MISION 14: Dia D, saque de honor WT348
MISION 15: El fin del carnicero 139P0
MISION 16: Pólvora mojada L9IPV
MISION 17: Antes del amanecer 5LIMV
MISION 18: La fuerza de las circunstancias YJOJG
MISION 19: La hora de la represalía YFCWJ
MISION 20: Operación VALHALLA GDKWT





Estrategia

1 Jugador

Categoría: Estrategia
Plataforma: Win 95
Lanzamiento: Disponible.



Red Ale

Los Soviets fanáticos regresan por su venganza, y acá te presentamos una guía estratégica misión-por-misión para ganar con ambos bandos, los Aliados y los Soviets.

Misiones de Aliados

Misión 1: Guardián solo

Inmediatamente enviá a Tanya al agua para que destruya los Acorazados. Luego de que los GIs maten a algunos paracaidistas, atacálos por el noroeste (con Tanya) desde la Estatua de la Libertad y movete por la ciudad en el sentido de las agujas del reloj hacia Fort Bradley. Cuando llegue ahí construí un Cuartel y con un Ingeniero y más o menos 20 GIs dirigite a la base soviética. Luego de que el Ingeniero repare el puente, prestá atención a los Lanzadores de Cohetes V3 de tu base. Volá los barriles de petróleo para destruir a las tropas enemigas y los centinelas con escopetas. Cuando los bajes, avanzá rápido a la base soviética y destruíla.

Te conviene usar a los prisioneros contra los paracaidistas y mantener a salvo a Tanya; Fortificar la esquina NO (noroeste) de tu base contra los constantes ataques soviéticos.

Misión 2: Amanecer de Aguila

Tanya puede deshacerse fácilmente de las Barreras Antiaéreas, de modo que tus lanzadores de cohetes podrán destruir a los Centinelas. Ocupá todos los edificios con Ingenieros, reuní GIs y Tanques Grises y usá los Coheteros para proteger a tus Zapadores Chrono de los ataques de Conscriptos y Tanques Rhino -pero asegurate que no sigan a los Soviets hasta su base. Cuando construyas diez tanques, dirigite al este hacia la base Commie, bordeá el exterior y derribá las paredes que están junto a las Barreras Antiaéreas. Infiltrate por la brecha y atacá los Reactores Tesla, desplegando GIs si necesitás aumentar el poder de fuego de tus tanques.

Luego de derribar los reactores, el resto es una operación de limpieza. Usá a los Coheteros para proteger a los Zapadores Chrono de los ataques soviéticos.

Misión 3: Saludar al Jefe

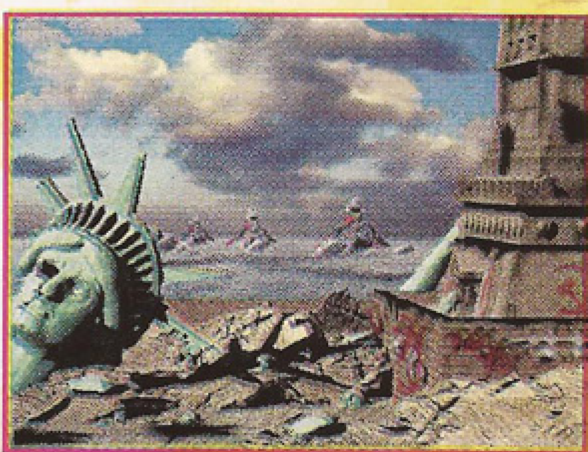
Colocá GIs en los IFVs y hacé que el Ingeniero repare el Memorial Jefferson para conocer las recargas de energía. Seleccioná a todos los GIs y tomá ambos tablados -el de la izquierda los promoverá un nivel. Cuando construyas tu base, envía a los GIs promovidos al primer puente del este y desplegálos cerca de la cancha de fútbol donde los Soviets instalaron un Reactor Tesla: cuando los Conscriptos y Flak Tracks ataquen, tus hombres los eliminarán y continuarán ascendiendo. Avanzá desplegando y reuniendo a estos GIs hasta capturar el Reactor y la Usina de Guerra. Apoderate de la usina antes de construir otra: será la Primaria y todos los vehículos saldrán de ella, cerca de las líneas delanteras. Tomándola también podrás construir poderosos tanques Rhino.

Construí una cómoda formación de tanques y IFVs -pueden ser 10 y 6 respectivamente-, y continuá hacia el nordeste, al camino de la cancha de fútbol. Seguí hasta que no puedas avanzar más, doblá a la izquierda y atacá por la retaguardia el Beacon Psychic, destruyendo una gran parte de las defensas soviéticas, para luego concluir la misión.

Tomá los reactores y la Usina de Guerra y ganarás la batalla.
Acercate por la retaguardia al Beacon Psychic y destruirás la mayor parte de las defensas soviéticas, acabando enseguida la misión.

Misión 4: Ultima Oportunidad

Despejá el Gran Cañón con Coheteros, aterrizá al este de la nave Soviética mientras tus Destroyers atacan los Reactores Tesla, los Lanzadores V3 y otras fuerzas en la orilla que bordea la nave. Abrite paso hacia el oeste de la cancha de fútbol y establecé allí una base. Al nordeste de tu posición hay una encrucijada cerca del puente. Desplegá GIs lo más rápido posible, hacé que avancen a la intersección y capturá los edificios de las esquinas. No podés gas-





tar tiempo y dinero armando un ejército de tanques. Con GIs suficientes podrás avanzar a la izquierda del puente y desplegarlos -cuanto más amplio sea el despliegue antes alcanzarás el Amplificador Psychic para derribarlo. Mantenete atento a los ataques que pueden realizar los Flak Tracks a tu base desde el oeste y el norte.
Establecé tu base en la cancha de fútbol para acceder con mayor facilidad al Amplificador Psychic.
Esta intersección es clave para una rápida victoria. Tomá los edificios de las esquinas.

Misión 5: Noche Oscura

Disfrazá a tres espías y envialos al sur, cerca de la base soviética, para que recojan una recarga de velocidad. Usá a Tanya para matar a los perros que ataquen a los espías y luego envía uno a la base para que corte la electricidad. Enviá a Tanya adentro antes de que vuelva la energía y matá a todos los perros y tropas que puedas sin acercarte a las Bobinas Tesla. Enviá a otro espía a la base y repetí el procedimiento, pero esta vez intentá que Tanya vuele las Bobinas. Dejá vivo a un enemigo (¡que no sea un perro!) para disfrazar al tercer espía. No necesitás espías para volar las Bobinas del norte de la base, podés disparar los barriles de petróleo, pero corrés el riesgo de que Tanya reciba alguna herida.
El resto es sencillo. Hacé que Tanya dispare a los barriles del silo, donde está la base misilística del este. Penetrá en el campamento y destruí los muros que rodean al silo para que ella les pueda disparar. Dirigite al oeste y liberá a las tropas capturadas disparando a los barriles. Usá el tanque para derribar las paredes que rodean el silo y así Tanya podrá destruirlo.
Disfrazá a tus espías y envialos a la base cercana al punto de inserción para que recojan una recarga de velocidad.
Usá el tanque para perforar las defensas soviéticas. Tanya podrá ingresar y usar explosivos.

Misión 6: Libertad

Tu objetivo principal es detener las incursiones soviéticas a través de los tres puentes que cruzan el Potomac. Podrás hacerlo con GIs atrincherados; ubicá diez en el extremo sur de cada puente y a medida que ganen experiencia no dejarán pasar ni siquiera a los tanques. Cuando puedas construir tanques, envialos al puente ubicado en el extremo norte hasta que reunas una fuerza importante. Usá Prisms estratégicamente ubicados para proteger tu base.
No ataques la base Soviet del medio del mapa: los GIs que usaste para crear un punto de cierre detendrán a cualquiera que se acerque. Juntá una buena cantidad de GIs y tanques, cruzá el puente y desplazate hacia el NE del mapa. Distinguirás la Casa Blanca en tu avance pero no tenés que atacarla. Despejá la base nordeste, luego colocá tropas en los dos puentes cercanos y atacá la base naranja desde el sur y el norte simultáneamente.
La base Soviet de la Casa Blanca tiene un montón de Flak Tracks, Flak Guns y Bobinas Tesla. Varios disparos de Harriers pueden dañar las Bobinas y podrás invadir la posición soviética con tanques para recuperar la Casa Blanca. Para finalizar la batalla rastreá a los rezagados.
Los tanques destruirán la energía rápidamente, permitiendo que avancen más tropas para la limpieza.

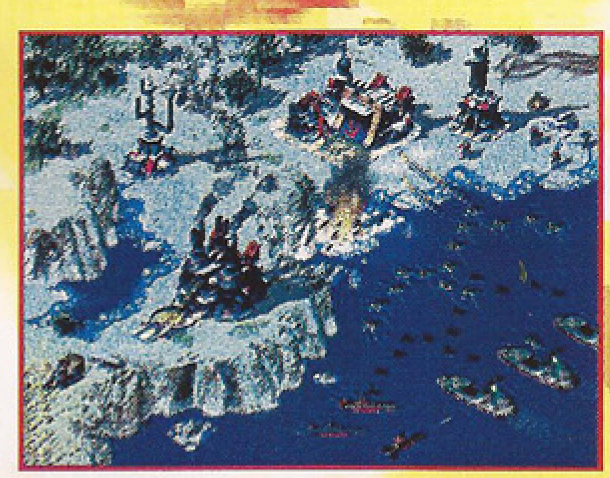
Misión 7: Mar Profundo

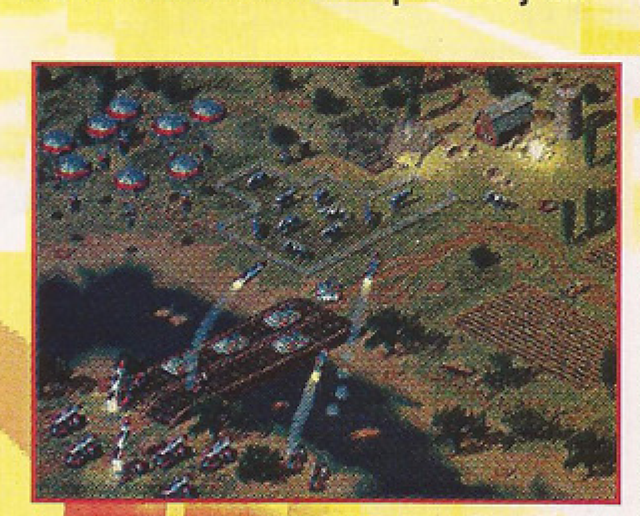
Embestí de nuevo sobre el escenario inicial realizando tres acciones: enviá a los Destroyers contra las naves enemigas, juntá Grizzlies y ubicalos en el borde desde el cual puedan disparar a los Acorazados y producí más Destroyers para reemplazar a los que pierdas en combate. Cuando las cosas se calmen, esperá a que caigan varios paracaidistas... pero no reacciones violentamente. Las tropas enemigas no podrán herirte a menos que logren entrar a la base que podés proteger con varios GIs atrincherados al norte, este y oeste. También resulta de mucha utilidad usar unos cuantos Prisms.
Podés atacar a los paracaidistas cerca de los hoteles ubicando tres Cruceros Aegis junto a las brechas. Los Destroyers del este pueden hacerse cargo de ellos y los Grizzlies de la sección norte de la isla pueden destruir sus transportes.
La única manera de lograr la victoria es reunir una gran flota de Destroyers y usarlos en acción conjunta con Harriers para eliminar la amenaza de los Nukes (algunos disparos suyos te harán daño), luego enviá siete u ocho transportes cargados de Grizzlies para aterrizar al norte de la base enemiga y preparate para entrar en contacto con las Commies.
Desplegá inmediatamente Destroyers para detener la invasión del enemigo y usá Grizzlies para apoyarlos.
Te reventarán varios Harriers, pero un ataque aéreo combinado con el bombardeo naval distraerá al enemigo.

Misión 8: Vía Libre

Dirigite al sudoeste a través del puente que cruza diagonalmente el mapa, doblá a la derecha en la estación de gas. Atrincherá a tus GIs expertos en el rincón SW (Sudoeste) de la base y destruí todas las bobinas Tesla; pueden disparar desde afuera cuando se despliegan. Hacé que Tanya vuele los barriles del frente de la base, destruí los reactores Tesla y el Psychic Beacon.
Ocultá a Tanya donde no la pueden herir, enviá a algunos Grizzlies a que eliminen las unidades Desolador y destruí las construcciones soviéticas. Luego podés actualizar tu base hasta que puedas construir tanques Prism. Preparate para rechazar ataques hasta que puedas construir una buena cantidad de Prisms. Conducilos cerca de la base Soviet y comenzará la diversión. Movelos gradualmente hasta que puedan apuntar a la Bobina Tesla. Finalmente penetrá y lim-







PC review

pià la base. Te resultará fácil.
Volá los barriles de esta esquina de la base para destruir las Bobinas Tesla y darle una entrada a Tanya.

Misión 9: Templo del Sol

Primero nadá al sur y matá a todos los guardias de la orilla, luego dirigite al noroeste y liberá a los luchadores de la libertad y dos Grizzlies. Continuá moviendo los tanques y GIs a la entrada sur de la base y atrincheralos. Cargá el Nighthawk con Ingenieros y trasladalos con cuidado al sector oeste del mapa, retorná y hacé lo mismo con los Seals (Cazadores). Cargá un Ingeniero en el Nighthawk, volá rápido y aterrizá en la pequeña cresta donde mataste a los guardias. Sobrevolá la base destruyendo todos los barriles de petróleo.
El siguiente paso es fundamental: infiltrá un Ingeniero al este del Templo Maya para causar una distracción y usá los Seals e Ingenieros para ocupar la Usina, el Campo de Construcción y todos los edificios que puedas. Si querés disponer de tiempo para construir tanques y tropas, es imprescindible que tus tanques defiendan los edificios tomados. Deslizá tus unidades rápido y la batalla terminará pronto.
Capturá los edificios enemigos luego de divertirte en el Templo Maya.

Misión 10: Espejismo

Comenzá produciendo GIs y Grizzlies para defender tu base principal. Enviá un Grizzly o dos para que los Mirages defiendan el Laboratorio Einstein. Luego construí Torres Prism para mejorar tus defensas. Para ganar rápida y fácilmente, repetí este mantra: Espías y Tanques Prism. Usá espías para obtener créditos extra (refinería), producí unidades de veteranos y vehículos (cuarteles y usina) y finalmente cortá la energía para que los tanques Prism se puedan apartar de la base. Comenzá por el este de la base Soviet y destruílos ordenadamente (uno por vez). Los Seals más calificados pueden matar perros enemigos para que tus Espías se infiltren en la base con mayor comodidad.
Cuidá más el frente de tu base que el Laboratorio Einstein. Las unidades salen más baratas en masa.

Infiltrá con cuidado un espía en la base, luego movete con los tanques Prism.

Misión 11: Deserción

Deberás moverte rápido aquí. Enviá GIs al sudoeste para proteger la refinería y al este para tomar el hotel. Construí una Usina y enviá Grizzlies y GIs al noroeste para proteger la otra refinería. Colocá rápido la mayor cantidad de Misiles Patriot posible para proteger tu base y Torres Prism cerca de las otras refinerías. Usá un combo de Dolphins, Destroyers y Grizzlies para defender los Sea Scorpions y Dreadnoutghts. Cuando tengas un respiro, creá un punto de cierre en el puente norte con GIs atrincherados. Tené cuidado con los Terror Drones.
La acción se detendrá cuando Romanov anuncie el ataque nuclear. Aprovechá para producir Tanques Prism, Grizlies y cuatro o cinco Transportes que deberás proteger con Destroyers y Dolphins. La Cronosphera se podrá mover pero no hasta alcanzar la base Soviet. Aterrizá al noroeste de la isla escoltado por Destroyers. Sufrirás un ataque nuclear, pero si te movés rápido evitarás el segundo.
Duplicá el tiempo de algunos GIs en la Mina del sudoeste de tu base y atrincheralos para proteger al Chrono Miner.
Usá una gran invasión anfibia para transportar los tanques Prism a la base soviética.

Misión 12: Crono Tormenta

Volá el Reactor Tesla, luego disparà a la barrera que está cerca de los prisioneros. Enviá ingenieros a las grúas cuando tu base comience a crecer. Podés capturar un campo aéreo al nordeste y producir un Paradrop (asegurate de poder defenderlo con tanques). Capturá la mayor cantidad de grúas posible cerca de tu base mientras producís tanques y estructuras defensivas para repeler ataques.
Deberás seguir unos cuantos pasos para salir triunfante. Construí Usinas cerca de los edificios capturados para que no sean destruidos por los nukes. Demorá un ataque nuke y ganarás dinero enviando espías a los edificos -un espía reseteará el reloj nuclear a 20 minutos. Asegurate de contar con suficientes IFVs y Misiles Patriot para detener las Naves Kirov. Usá la Cronosfera para dominar objetivos importantes como el silo nuke y el Kremlin. Para eliminar a las unidades de elite, creá la mayor cantidad de Legionarios Crono posible y apostálos al sur del Kremlin. Destruí la Bobina Tesla que lo protege y tus Legionarios se encargarán de los "elite".
GIs atrincherados pueden proteger las grúas capturadas y con el tiempo se transformarán en poderosas unidades de elite.
Los Legionarios Chrono pueden atacar edificios y unidades chrono. Mantenélos alejados de Bobinas Tesla.

Misiones Soviéticas

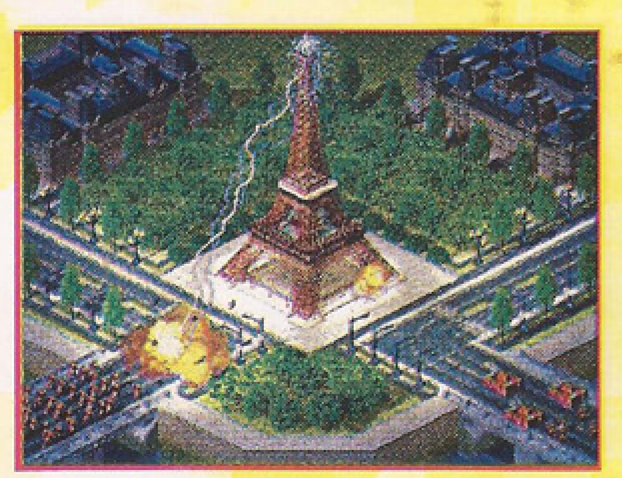
Misión 1: Amanecer Rojo

Es la más fácil del juego. Avanzá hacia el Pentágono a través de los puentes, tomá los Cuarteles yanquis para construir GIs (además, recibirás numerosos refuerzos que no necesitarás para vencer). Usá un Ingeniero para reparar el puente, juntá los refuerzos y dirigite al edificio con forma de estrella. Cuando lleguen los tanques, todo habrá terminado. Te quedán todavía 11 misiones.
Capturá los Cuarteles y construí GIs.

Misión 2: Costa Hostil

El éxito de esta misión depende de la rapidez que emplees para construir tanques y fuerzas submarinas. Los tanques con los que empezaste son suficientes para defender tu base, deberás concentrarte en obtener recursos antes de construir los submarinos. Construí dos Usinas y dos Shipyards para reducir el tiempo de construcción de unidades.
Tomá Conscriptos en los edificios y usá tus Rhinos para atraer los tanques yanquis a tus edificios y destruirlos. Lanzá tu ataque naval cuando tengas ocho o más submarinos, y combinalo con un ataque de tierra que tenga una cantidad similar de tanques. Si te excedés en el tiempo, deberás practicar tus habilidades como constructor.
Destruí rápidamente los Destroyers con Typhoons.







Misión 3: Gran Manzana

Si bien podés tomar el objetivo con una docena de Rhinos, no lo hagas -deberás defender el Psychic Beacon de ataques por tierra y aire, y sólo los Flak Tracks y Flak Troopers pueden disparar a los Coheteros. Hacé que algunos Ingenieros ocupen y reparen las grúas mientras ubicás Yuris cerca del puente. Controlá a las primeras unidades yanquis que veas; podés cambiar a mejores unidades a medida que se acerquen. Capturá el edificio ubicado cerca de la grúa con Conscriptos para proteger tu base. Usá dos o tres Usinas para construir una importante fuerza de Rhinos, V3s y Flak Tracks y comenzá tu avance usando el largo alcance de los V3s para destruir los objetivos más protegidos como los Cuarteles, Pillboxes y Usinas. Limpiá la zona todo lo que puedas sin detener tu ataque. Preparate para rechazar Coheteros y tanques cuando se eleve el Psychic Beacon.

No ocupes el Laboratorio de Batalla cuando tengas muchas defensas aéreas.

Misión 4: Frente Local

Prepará inmediatamente tus Flak Guns y complementalas con Flak Troopers para disparar a los aviones enemigos. Tropas Tesla defenderán bien tu base hasta que crees más unidades blindadas. Deberás producir un Typhoon o dos para defender a tu solitario Shipyard. Cuando concluya el ataque inicial, construí unos cuantos Typhoons para destruir el Shipyard coreano, luego reuní una gran unidad de Grizzlies, Lanzadores de V3 y Tropas Tesla y movete hacia el norte-nordeste en el sentido contrario de las agujas del reloj sobre la parte superior del mapa. Podés intentar con Terror Drones, pero pueden ser destruidos fácilmente. Posicioná los V3s en un farallón y eliminá a los coreanos mientras tus tanques y tropas se mueven para destruir los objetivos menores. Mantené altas tus defensas aéreas para poder retornar tranquilo a tu base.

Si podés levantá tres Flak Guns y complementalos con Flak Troopers para bajar los aviones invasores.

Los V3s pueden atacar y destruir los objetivos grandes mientras los Grizzlies y Teslas se encargan de los tanques e infantería.

Misión 5: Ciudad de Luces

Superar el tiempo estipulado puede resultar difícil, ya que deberás saltar de edificio en edificio, capturando tropas y haciendo el mayor daño posible antes de continuar tu desplazamiento. Buscá los edificios donde haya posiciones yanquis y barriles de petróleo. El mejor abordaje a la torre es por el lado derecho del mapa, deberás usar Tropas Tesla para despejar el área en algunos puntos. Los Crazy Ivans pueden volar edificios, pero no son tan útiles.

Enviá algunas tropas al noroeste para capturar el edificio contiguo a la cancha de fútbol. Destruyendo los barriles despejarás el camino de los refuerzos Tesla que necesitarás para atacar la Torre Eiffel. Si te movés con cuidado, te quedarán pocas tropas yanquis para eliminar una vez que se active la torre.

Usá tropas en los edificios tomados para apuntar a los pillboxes (fortín armado de ametralladoras) y, lo que es más importante, a los barriles de petróleo.

Volá los barriles para generar un máximo de destrucción. Asegurate de estar en un edificio cuando lo hagas.

Misión 6: Sub-Dividir

Enviá a tus tropas más reducidas al oeste para proteger el vado cuando tus enemigos puedan cruzarlo en su ataque a tu base. Creá unos cuantos Conscriptos y Tropas Tesla para defender la ruta de invasión, pero tu principal preocupación debe ser la construcción de submarinos Typhoon para enviarlos al oeste y bloquear la armada que se encamina a Pearl Harbor. Es primordial producir un Radar rápidamente para que puedas evaluar la situación. Usá los submarinos para crear puntos de cierre en las bocas de las bahías, obstruyendo las naves enemigas y deteniéndolas. Mantené tus Dreadnoughts detrás de la acción cuando sus misiles puedan golpearlos aunque les resulte imposible dañarlos; los necesitarás más tarde para despejar las baterías de la costa y las naves apostadas en Pearl Harbor. Cuando la entrada esté despejada, invadí con una enorme armada de Typhoons y encargate de las naves enemigas una por una.

Usá Typhoons y Scorpions para encerrar a tu enemigo.

Las Torres Prism no podrán tocar tus submarinos. Desplazálas a la bahía.

Misión 7: Chrono Defensa

Levantá Sentry Guns al noroeste y sudeste mientras construís una Refinería de Petróleo y producí Conscriptos y Tropas Tesla. En la primera oportunidad que tengas, lanzá por lo menos dos Flak Guns y, cuando levantes el Radar, focalizate en las Tropas Flak. El enemigo puede golpearte rápido y hacer mucho daño, pero tendrás tiempo suficiente para reagruparte entre un ataque y otro. La clave es enviar unos cuantos tanques, Tropas Flak e Ingenieros en una veloz barrida por defensas. Volá las casas de la ciudad del este, movete hacia el rincón sudeste y volá los pabellones, luego movete al norte y usá Ingenieros para capturar los Tech Drills. Las Tropas Flak te protegerán de los Coheteros enviados para defender los Tech Drills. Por supuesto, deberás construir Grizzlies, Flak Tracks y Conscriptos -muchos Conscriptos- para rechazar los numerosos ataques del enemigo. Aguantá -el enemigo atacará tres o cuatro veces y luego vencerás.

Trasladá tanques a la ciudad del oeste y dispará a las casas para recoger recargas de energía.

Usá todas tus fuerzas para resistir el ataque final de los Aliados.

Misión 8: Desacato

Establecé tu base y mové todas tus tropas excepto los Desoladores hacia el Lincoln Memorial ubicado al norte. Usá los Desoladores para crear un "campo de muerte" alrededor de tu base, construí Cuarteles y Usinas en su perímetro y establecé puntos de reunión para que tus unidades no ingresen al campo mortal. (Deberás ajustar la ubicación de los Desoladores...) Trasladá un grupo de Zapadores de Guerra a campo; necesitarás muchos recursos para vencer.







PC review



Usá tanques para volar el puente del este de tu base, si creás puntos de reunión canalizarás todos los ataques en un punto y podrás defenderte con mayor facilidad. Destruí o debilitá directamente la Base Soviética púrpura del este, protegé tus Zapadores cuando te resulte posible. Los Lanzadores V3 y tanques Apocalipsis pueden reducir a nada la base. El V3 puede disparar a la otra base Soviética desde el puente roto una vez que desplaces unos cuantos tanques apostados ahí para que los cohetes grandes den en el blanco. Misión terminada.

Usá Desoladores para transformar tu base en una trampa mortal.

Misión 9: La Trampa y la Casa

Usá el IFV para destruir el IFV enemigo. Si sobrevive, desplazá a los GIs de la base al nordeste de tu punto de partida. Controlá a los dos Ingenieros de esa base y capturá el Laboratorio de Batalla y los Cuarteles para crear tres Espías (uno extra por si resulta necesario). Enviá a los Yuris a que bordeen en sentido contrario de las agujas del reloj la parte superior del mapa para que encuentren la base con el Sniper; dominalo y matará a los GIs atrincherados. Controlá el tanque y volá las defensas del nordeste de la base para que salga el Sniper. Retorná por el camino que usaste para llegar, disfrazá a los Espías y dejá que el Sniper dispare a la mayor cantidad posible de guardias fuera del alcance de la Torre Prism. Enviá un Espía a que corte la energía para que el Sniper mate a los guardaespaldas y a cualquier Seal sobreviviente. Finalmente, enviá un Espía más adentro, y cuando se corte la energía ingresá con un Yuri y dominá al Presidente. Todo lo podés hacer en menos de 10 minutos.

Controlá a este Sniper para que mate a todos los GIs que defienden el emplazamiento.

Misión 10: Alianza Doblegada

Protegé el radar y el Reactor Tesla con tanques mientras producís diez Tropas Flak y cinco Tesla. También construí varios Cañones Flak; los Coheteros te atacarán constantemente. Enviá manualmente tus Zapadores al este, hacia los depósitos de cristal hasta agotar las gemas. No pierdas los dos transportes –tenés recursos limitados y los necesitarás. Tu armada debe estar equilibrada con Dreadnoughts, Sea Scorpions, Submarinos y Giant Squids. Dirigite al este. Ubicá a los Dreadnoughts cerca de la costa y encerrá las Torres Prism y otros edificios vitales de los Aliados mientras colocás tus submarinos y squids en el modo Defender para protegerte de los Seals y Dolphins. La fuerza de tierra debe estar compuesta de Tanques Rhino y Apocalipsis reforzados con Lanzadores V3 para destruir las Torres Prism. No captures el Dispositivo de Control Atmosférico hasta que estés preparado para un ataque nuclear.

Defendé las instalaciones importantes con Tropas, Cañones y posiblemente, Tracks Flak.

Misión 11: Revolución Roja

Ordená a tus Conscriptos que tomen todos los edificios del lugar (construí más tropas si resulta necesario) mientras tus tanques destruyen la Bobina Tesla del norte de tu base. Capturá los dos Reactores Tesla y construí tus propias Bobinas Tesla. Colocá un par al este y oeste del disco y enseguida enviarán tropas a tu base. Capturá particularmente los edificios ubicados al nordeste de tu base y construí Bobinas Tesla alrededor de cada uno (construí varias alrededor del edificio más cercano a la base). Así cerrarás todos los caminos que pueden tomar la infinidad de Yuris... y si no los detenés no podrás vencer. También hay un campo aéreo al este del mapa; capturalo despejando el camino con Terror Drones seguidos por Ingenieros. Usá las Naves Kirov para defender las áreas este y oeste de tu base.

Con la turba de Yuris completamente desbocada, protegé a tus Zapadores con tanques mientras construís un silo nuclear. Te demandará tres golpes nuke en dificultad Media destruir el Kremlin. Tené cuidado: Yuri enviará tandas de Naves Kirov para detener el lanzamiento, tené preparadas varias defensas anti-aéreas antes de terminar el silo.

Capturá los edificios enemigos y levantá rápidamente Bobinas Tesla.

Usá Cañones y Tracks Flak para detener las naves enemigas.

Misión 12: Tormenta Polar

Creá cerca de 10 Tropas Flak y 6 Tesla mientras colocás cuatro Sentry Guns al norte de los cuarteles antes de que los IFVs detonen y ataquen. Necesitarás las Tropas Flak para derribar a los Coheteros; usá las Tesla para enfrentar los tanques con la ayuda de las Bobinas Tesla rápidamente construidas. Si sobrevivís a las primeras olas de ataques, podrás triunfar. Construí varios Cañones Flak para protegerte de los Harriers mientras construís una Usina y varios Zapadores. También necesitarás dos o tres Lanzadores V3 para destruir las naves enemigas. No pierdas tiempo con los tanques Rhino; esperá a levantar el Laboratorio de Batalla y creá sólo tanques Apocalipsis. Construí un Depósito de Servicio para construir un MCV durante la invasión.

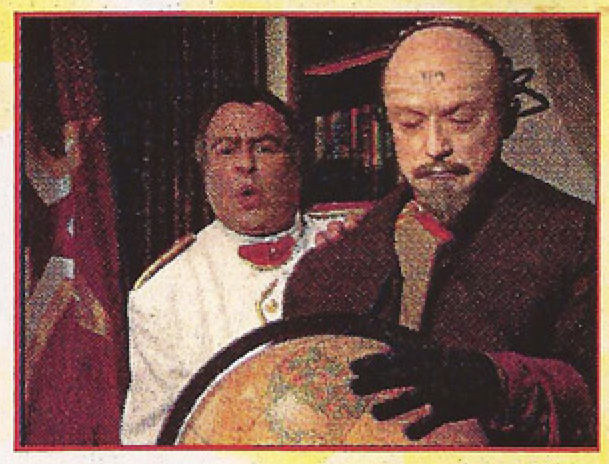
Usá Dreadnoughts protegidos por Squids, Sea Scorpions y Typhoons para despejar la zona de aterrizaje, luego enviá varios vehículos terrestres llenos de tanques Apocalipsis y un MCV a la playa cabecera. Construí una nueva base protegida con Bobinas Tesla y Cañones Flak y comenzá tu avance hacia el norte, usando Yuris para destruir los tanques y tropas enemigos, y una Cortina de Hierro para proteger tus tanques mientras destruyen las Torres Prism. Los ataques nucleares pueden acabar con objetivos difíciles. Recordá que debés destruir cuanto antes todos los tanques Mirage enemigos.

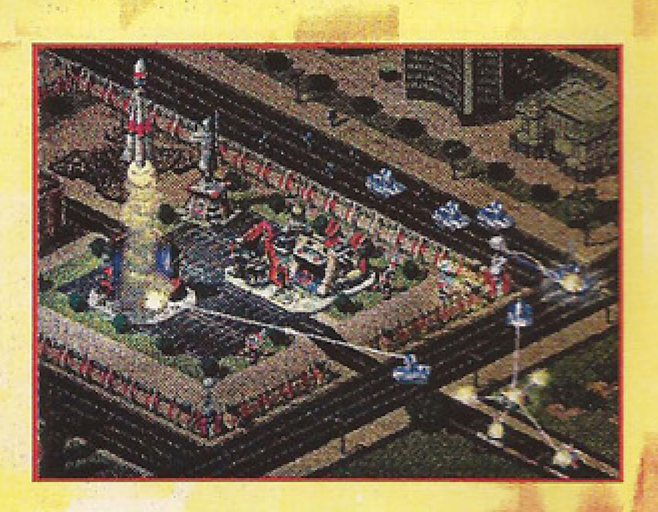
Los Lanzadores V3 son excelentes para defender la costa.

Enviá Yuris delante de los tanques para que capturen vehículos enemigos.

Capturá el campo aéreo del norte para tomar tres naves Kirov y dirigite a la Cronosfera, hacia el oeste. Te llevará tiempo, pero la victoria será tuya.







Cartas Gamemaníacas

Hola
Action Games y gamemaníacos:
Soy Jesús Alberto Damián Bidone y les escribo mi décima carta junto a mis hermanos Miguel Angel Facundo (14 años) y Leonardo Raphael Moisés (8 años), que recopilan passwords y trucos de los cuadernillos que tenemos de Sega Genesis 16 bit (consola que se rompió en la mudanza que hicimos junto a mi familia de Bs. As. a Córdoba).
A continuación les hago algunas preguntas que quizás puedan serles infantiles acerca de algunos temas técnicos, de los cuales tengo algunos conceptos erróneos, por eso pido por favor que alquien de ustedes (tanto de la revista o algún gamemaníaco) que me respondan las siguientes dudas:
1 - ¿Qué son las fmvs?.
2 - Por ej.: ¿qué quiere decir que una animación o en este caso videogame tiene, por decir una cifra, 100 cuadros por segundo o 6000 o 1000 cuadros por segundo?¿Qué es el cuadro por segundo?.
3 - ¿Qué quiere decir que las acciones de un juego se desarrollan a 60 fps u 80 fps?¿Qué son las o los fps?.

Nota de redacción:
1) Las FMV (Full Motion Video), son pedacitos de película incertados en el juego.
2) y 3) Los fps (Frames o Cuadros por segundo), son la cantidad de pantallas que pasan en tu monitor en un segundo. Cuantos más fps tenga, mejor será la calidad de la imagen en acción.

Bueno, a continuación algunos trucos y passwords de **Sega Genesis** 16 bit.
Earth Worm Jim - Trucos varios
Balloon Head Stage: pausa B B C A B C ← →
Lorenz's Soil Stage: pausa A A C C B B A A
Puppy Love 1 Stage: pausa C C C C C C A A
Puppy Love 2 Stage: pausa ← → B C C ← → A
The Flying King Stage: pausa C B C ← → ← A B
Bubble Gun: C C C C A A B B (en pausa)
Jabes Gun: pausa C C C C A A A B
Triple Gun: pausa C C C C A A A C
Super Gun: pausa C C C C A A B C
5000 Babs: pausa C B B A C B B A
Dinero: pausa C A C A C A C A
Claridad: pausa A A A A B B B B
Energía: pausa A B C A B C A B
Vidas extras: pausa A B C C C A A B
Continues: A A C C B A ← ← (en pausa)
Teleportar Bomb Stage: pausa C A B C A B ↑ ↓
1000 balas: pausa A B B B C A C C
Cheat Menú: pausa A B B A A C B C A C
(Hacé estos trucos las veces que quieras).
Dragon Ball Z - Trucos varios
Fast Game (Juego rápido): mantené presionado A antes de encender la consola, luego encendé la consola sin soltar el botón A, entonces si la pantalla de Press Start se pone roja, el truco resultó.
Ver pantalla de trucos de tu personaje: mientras estás luchando poné pausa y tocá A. Va a aparecer la pantalla y con solo mover el cursor tomá lápiz y papel y anotá todos los trucos del personaje con el que estás jugando.
Detener poder enemigo: hacé rápido con cualquier personaje → ← → A rápidamente cuando el poder se dirije hacia vos.
* Goku:
Fireball: L → A, Powerfull: → ← → A ,
Combo (cerca del oponente)← ↙ ↓ ↘ →
B
*Gohan:
Powerfull: ← ↙ ↓ ↘ → ← A (cuando la pantalla se divida por la línea negra),
Fireball on floor: → ← → A
Pícara:
Fireray: ← → A, Electricity: ← ↓ A
Vegeta:
Fireball: ← → A, Powerfull: ↓ (5 segundos) ↙ ← A(cuando la pantalla se divide por la línea negra ¡¡es difícil!!.
Jungle Strike
Password de Niveles
2) RLPYXVTLXYW
3) 9VMC3WNSGFB
4) XTPC374MZYW
5) VNCKRTLSZYW
6) W6CY7HCJRW3
7) THDWMFK3BVK
8) 7CBRW6PGCDV
9) N46ZBLMHPJ3
Cool Spot
Para pasar de nivel poné pausa y hacé: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, si lo hiciste bien oirás una bocina.
Rock and Roll Racing
Passwords
Nivel veterano.
1 - 6Y!WGO4WS6M
2 - M4YCQNKDR348
3 - 7!QWMPKM71RX
4 - YTXWCGJW72RX
Bueno, éstos fueron los trucos y quería agradecerles a todos los que hacen Action Games (directores, editores, escritores) por el nuevo diseño y el papel de las últimas 3 ediciones (es alucinante, durable y brillante), además de la info dada, y también por si algún gamemaníaco no se ha dado cuenta, en el lomo de la revista está el número de edición. Espero que sigan con este nuevo formato de revista, ya que si quiero buscar cualquier Action Games, es más fácil buscarlo por el lomo y no por la tapa.
Bueno, me despido junto a mis hermanos, un saludo a Action Games (la mejor revista de video juegos) y a los gamemaníacos.
PD: Publiquen mi carta, por favor, y desde ya gracias por el espacio y tiempo dado. Saludo a todos los boquenses, y aguante Boca de América, el conejo Spunky y Félix y el gato Lucio que duerme con mi hermano. Chau.

Jesús A. D. Bidone
Córdoba Capital

Hola, amigos de Action:
Debo reconocer que no escribo hace tiempo porque me dejé llevar por la vagancia. Bueno, mis palabras van dirigidas a Martín Choque de San Martín - Mendoza - (sí, sí, ese de la lengua larga).
1 - ¡Alavado sea Daniel!, porque seguro que es un genio que compró la octava maravilla sin pensarlo dos veces. Definición de N64: consola de color legítimo negro (que significa duelo-muerte) con juegos como Space Invaders 64 o Turok: Quichen Hunter.
2 - PlayStation no compite con la Paro-

Cartas Gamemaníacas

dia 64, porque hace rato busca ganarle a la PC y a veces lo hace, junto con la DC.
Hablas mal de Spyro 1 ¿Qué es un polígono?¿Qué es un sombreado gourard?¿Qué es un pixel? (lo que tenés entre las piernas).
Nuestros juegos son en tercera persona y por lo tanto son más interactivos que el enano de Link o el juntaflorcitas de Mario. Y con respecto a los juegos de autos, nosotros tenemos Gran Turismo I II y III.
Además ¿de qué te sirven los juegos con sangre si vendiste tu tele a colores para comprarte el joystick 2?.
3 - Pero tu consola hace "pin,tow, paw, pum" con su banda sonora
"¡Por eso yo, te quiero dar, algo de corazón...! etc., etc.; lee CD de música, podés ver películas reales y contempla más accesorios que otras consolas, y al menos en nuestros juegos no hay 7 colores infantiles y diez tramas iguales con diferentes personajes.
4 - Si hubiesen tocado el techo nuestros juegos, ya habrían terminado de superarse. Los desarrolladores de Estiércol 64 te siguen vendiendo juegos del 85 con mejores gráficas y cuando ellos seguían moviendo los fondos en distintas direcciones, nosotros contemplábamos el nuevo mundo en 3D.
5 - Un CD se cuida y listo, si es trucho (que te das cuenta por el color o un sello japonés) no se compra y en cuanto a la carga: ¡qué importa!, siempre es más interesante esperar para lograr un mayor asombro.
Los cartuchos son caros, muy fáciles de emular y van a ser del tamaño de un maletín cuando salga Nintendo Dolphin.
6 - ¿Originalidad? ¿Andar juntando hongos o florcitas? y por supuesto que no vas a tirar porque tu vieja te corta el pincel.
Bueno, me despido, la próxima les mando trucos. Saludos a Cetáceo, el Cuña, Josesito y La Loca del Muelle. ¡Aguante PSX 2, Action y gaseosa Sweet!.

Angel Emmanuel Retamar
Paraná - Entre Ríos

Nota de redacción:
Muchachos, basta, basta, basta. Les pedimos que paren con la polémica sobre cual consola es mejor o peor. Todas las consolas tienen sus pro y contras. Todas las consolas actuales también van a quedar obsoletas. Hay que aprovecharlas ahora, tal cual como son. Además somos una gran familia gamemaníaca, y no queremos rivalidades. Nos gustaría que todos, escribieran más trucos o estrategias relacionadas a games, o a ayudar a algún amigo lector que se quedó varado en alguna parte de un juego. Solidaridad, compañerismo, tolerancia, AMISTAD. ESO QUEREMOS PARA Y ENTRE TODOS LOS GAMEMANIACOS.

¡¡¡Hello my friends Action Games!!!
Soy Alan Roccaro y les escribo para mandarles trucos y preguntarles trucos. Amigos, alguno podría decirme cómo obtengo todas las armas infinitas en el **Resident Evil 3 Last Escape**. Bueno ahora voy con trucos.
Apocalypse (todos los trucos pausados y presionando L1)
Salud completa: L1 y presioná ■ X ▲ ●
Todas las armas: L1 y presioná ■ ● ↑ ↓ X ■
Vidas infinitas: L1 y presioná ▲ ● X ■
Elegir área: L1 y presioná ■ ● X
Inmortalidad: L1 y presioná ↓ ↑ ← ← ▲ ↑ → ↓
Saltear nivel : L1 y presioná ▲ ↑ X ↓
Omitir puntos de prueba : L1 y presioná ▲ ■ ● X
Debug menú: L1 y presioná ↓ ↓ ▲
Fighting Force Atakes Smasher: agarrá a tu enemigo con ▲ y presioná X o ▲ o ■ o ● (el mismo truco con cualquier personaje). Modo Dios y Selección de Fases: en el menú principal, sostené por 5 segundos ← + L1 + R2 + ■. Luego andá a opciones y elegí cualquier nivel e invulnerabilidad.
South Park
Passwords
ACHEATINGSBAD
DELVIS LIVES
GOU TRANGE
JHAWKING
MSLAPUPMEAL
PPHAERT
SCRAF
VDOROTHYS FRIEND
Ahora quiero darles información sobre la E3 que es la exposición más grande del mundo que es en América del Norte (Estados Unidos), donde se exponen video games de todo tipo y de consolas PlayStation, Nintendo 64 y otros. La información que les quiero dar es de Sega Deamcast que va a sacar el juego Samba de Amigo, que en vez de usar los controles, usas unas maracas que podés usar al ritmo de la música y también Lucas Art que hizo y patrocinó los juegos como Indiana Jones y el Planeta de los Simios, va a lanzar Star Fire (un jue-

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de marzo del 2001, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

Cartas Gamemaníacas

go de naves espaciales).
La PlayStation 2 salió y la mostraron en la E3 y los creadores dicen que no se ha visto nada igual. También se sacará el X EX . Creo que para PC y el éxito se expande por las calles y con peliculitas en las calles de los EE.UU. y también sacan juegos como los Simpson y Boofy la Caza Vampiros.
Quiero Preguntar qué hago en el nivel del South Park, en el que está el ovni gigante, y estando todos los alien pupulando.
Adiós, amigos amantes de video juegos gamemaníacos, ¡¡¡Good Bye my best friend!!!.

Alan A. Roccaro Sena
V. Alsina - (Lanús Oeste) - Bs. As.

Trucos para ***Playstation***
Pacman World
Muchas vidas: Seleccioná classic mode. Antes de pulsar Start para jugar, presioná Start . Para aumentar vidas hasta un máximo de 99.

Feliciano Vitullo
Tandil - (Bs. As.)

Hola de nevo, chicos:
Ya me conocen, como siempre presentando mi informe mensual referido a algún juego en especial. El que nos ocupa es el Dino Crisis, ya llegamos a la 3ra. parte.
Pero antes les daré algunas respuestas correspondientes a la edición Nº 93. Primero serán de las cartas gamemaníacas que se encontraban en la parte posterior del poster.
Alejandro Arretino, yo te voy a decir cómo se pasa Egipto en el **Quack Shot** (***Mega***):
Dentro de la pirámide, podés encontrar un pasaje secreto en una pared a la izquierda, con el cual acortás camino. En los puentes que se desmoronan, avanzá deslizándote rápidamente para no caer. En la parte en que el techo desciende, pisá las piedras del suelo en el siguiente orden: Sol, Luna, Estrella. Escalá la pared con el destapador rojo y tomá el cetro de Ra. Dirigite al Polo Sur para continuar con tu aventura. Cualquier otra duda, pregunte nomás.
Lo siento, Sergio Eduardo Sosa, pero ese truco lamentablemente no existe. Aunque no te voy a negar que en el **Dragon Ball Z Ultimate Battle 22** sí se puede jugar con Mutenroshi y Son Gokuh Super Saiyajin 3 mediante un truco.
Want a moment! Estoy leyendo las cartas y me acabo de dar cuenta de que a Alejandro Arretino le publicaron ¡3 cartas! en la misma edición, es decir, en la Nº 93. No comments.
Sigamos:
Noelia Silvana Barrola, te ayudo con el **Resident Evil** (PSX): la llave Helmet la encontrás en la segunda mansión, en la chimenea que está detrás de la planta gigante. El Red Eye está en la puerta negra que está junto a la escalera que dá al depósito donde Elvis encuentra a Rebeca, y que se abre con la dichosa llave. Para encontrarlo, apagá la luz y buscalo en la cabeza del alce. De nada.
Sergio Sosa, te doy trucos del **Driver**:
Todos se hacen en la pantalla principal. Movete a la derecha, destacá el auto de policía y luego hacé (rápido).
Créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1
Invencibilidad: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Sin policías: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Dirección trasera: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Mini coches: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Stilts: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Antipodean Mode: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Les llegó el turno a los "Gabrieles" Gomez y Caballero.
Les paso unas contraseñas para el **Need For Speed High Stakes**.
Todos se usan en la pantalla "user name"
WHIRLY: Helicóptero (sólo en modo Test Drive).
FLASH: Phantom Car
HOTROD: Titan
El botón Mode, Ale Arretino, activá o desactivá los botones X Y Z.
Para esto hay que mantenerlo presionado antes de enchufar el joystick. El único personaje secreto de **MK1** es Reptile (sin contar a Reptysonia que es un Debug (error) del juego) y no es utilizable.
Rodrigo Koch y Adrián Sanchez: Acá tienen un secretito para el copado **Silent Hill**. En la pantalla de opciones, presionen L1, L2, R1 ó R2 (cualquiera) para acceder a una nueva pantalla con algunas opciones joya. En cuanto al MEDIEVIL, les conseguí un truquito:
Si pueden obtener un menú extra de trucos, pausen el juego en cualquier momento y presionen rápidamente: ▲ ● ▲ ● ● ▲ ← ● ↑ ↓ → ● ← ← ▲ → ● ← ← ▲ ● ↓ ● ● →
Las siguientes respuestas corresponden al suplemento de cartas de lectores:
Felix Viera, acá tenés un truco para el **Tomb Raider**:
En la pantalla del inventario, presioná L1, ▲, L2, R2, R2, L2, S, L1.
Con esto obtenés todas las armas.
Mauricio Techera: Si precisás las estrategias completas de Resident Evil 1 y 3, Dino Crisis, Metal Gear Solid ó Syphon Filter, podés pedírmelas que con gusto te las paso. De todas maneras, te doy algunos trucos para el **Syphon Filter**. Todos los trucos se hacen con el juego pausado.
Elegir Misión: Elegir options, luego destacar "select mission" y mantener ← + R1 + L1 + SELECT + ■ +X
Todas las armas: Destacar "weapons" y hacer → + L2 + R1+ X

Balas 9 mm especiales: Elegir "weapons", destacar "Silence 9 mm" y mantener ← +L1 + R2 + SELECT + ■ + X
Enemigos debilitados: Destacar "Map" y hacer → + L2 + R1 + X
Hará difficulty: en la pantalla del título mantené ← + L1 + R2 + SELECT + ■ + ● + X.
Pablo Risso Brun, éstas son para vos. En el **Wild Arms**, para pasar el guardián Sevine, debés hacer lo siguiente. Primero que nada dirigite al pueblo allí cercano y hablá con el dueño del bar. El mismo te dirá una clave con 3 números (suponete 3 - 6 - 9). Ahora sí, andá al círculo e imaginate que es un reloj (son

Cartas Gamemaníacas

12 antorchas) y sólo encendé las que corresponderían a las horas 3, 6 y 9.
Listo, ahora la puerta se abre. En el **Silent Hill**, después de conseguir el Medallón Dorado y ponerlo en la torre del reloj, debés conseguir el Medallón Plateado, que se encuentra en la Music Room. Examiná el piano y tocá las siguientes teclas en este orden (N: negra / B: blanca).
2B - 6B - 5N - 5B -lN -
Sí claro, exacto. La PSX es la PlayStation.
Nicolás de Angelis: éstos son para vos:
Apocalypse: Se hacen con el juego pausado y manteniendo L1.
Kevek Select: ▲ ↑ X ↓
Invencibilidad: ↓ ↑ ← ← ▲ ↑ → ↓
Llenar Salud: ■ X ▲ ●
Armas: ■ ● ↑ ↓ X ■
Vidas Infinitas: ▲ ● X ■
Juan Manuel Carranza, tu turno:
Spyro: Pausá el juego, destacá Inventory, sostené X y hacé: ■ 6 veces, ●, ↑ ● ← ● → ●.
David Bredices, en el **Resident Evil** para obtener el Star Crest, tocá todos los cuadros en orden creciente, de bebé a viejo, y luego el último del pasillo.
Ahora sí, sigo mi informe del **Dino Crisis**:
Una vez abierto camino, cruzamos al otro lado del cuarto y salimos por la puerta doble. Luego de la secuencia, cruzamos la puerta por adelante, que dá al Hall B1 (28). Cruzamos otra puerta a la izquierda, llegando al Medical Room Hallway (29). Avanzamos y entramos en la primera puerta a la izquierda, Medical Room (30). Después de hablar con Rick buscamos 2 Med. Pak M. en el estante, una ID Card en la mesa y leemos el memo junto a ella. Acá podemos grabar.
Volvemos a (11), acabamos con un raptor, giramos a la izquierda y entramos en la puerta con el símbolo rojo. Strategy Room (31).
En la mesa buscamos el F.C. Device, el DDK Code Disk E, y leemos el documento. Buscamos un plug y una caja amarilla en la pared. Volvemos a (18) y usamos el F.C. Devile en el cadáver. Ahora vamos a (21) y usamos la ID Card en la computadora. Usamos el número 58104 y después usamos las huellas que obtuvimos. Reescribimos la tarjeta. Regresamos a (18) y utilizamos la tarjeta en el elevador, regrasando a (28). Acabamos con un raptor, buscamos el mapa a la derecha un documento sobre la mesa, y usamos los 2 discos L en el panel junto a la puerta. El código es "Laboratory". Entramos a Main Hallway B1 (32), acabamos con 2 raptores más y cruzamos la puerta simple, llegando al Research Area Hall (34). Acabamos con 2 raptores y corremos por el pasillo. Seguimos de largo por la 1° puerta que encontramos y entramos en la última, Computer Room (35). Tomamos un Plug, un Screw Driver en la caja roja y lo usamos en el panel detrás nuestro. Buscamos un monitor encendido y leemos un documento allí cerca. Examinar el monitor, y cuando nos pida un número insertamos 7248. Grabamos. volvemos a la puerta que antes habíamos pasado y entramos al Research Meeting Room 36. En la mesa buscamos un DDK Imput Disc E, un documento en la mesa, otro en la pared, un plug en el estante, y cruzamos la puerta que dá al Gas Experiment Room (37). Nos acercamos al panel y tocamos los botones así: rojo, verde, azul, azul, rojo, verde, para sacar el gas del cuarto. Entramos y, en la secuencia, el doctor nos entrega el B1 Key Chip. Luego buscamos en un cadáver una Small Size Key.
Al intentar salir somos atacados por un velocirraptor. Escapamos y luego usamos el chip en el panel. El número es 3695. Acomodamos las piezas como muestra el dibujo para sobreescribirlo. Vamos al panel que se enciende y usamos el chip. Tomamos la Key Card R y un memo. Volvemos a (35) y usamos la Key Card L a la izquierda del panel. Con una ranura a cada lado. Nos damos cuenta que debe ser activado por 2 personas al mismo tiempo, por eso lo llamamos a Gail. Una vez descubierta la puerta, usamos los discos E en el panel junto a ésta.
En este caso el código es 'ENERGY'. Ahora podemos grabar.
Entramos a Experiment Simulation Room (38). Leemos un documento, buscamos un An Dart L., las Shotoun Stocks detrás de un estante y las combinamos con los Shotgun. Salimos del cuarto. Tras la secuencia, revisamos el panel que habíamos abierto antes con el destornillador. Acomodamos los cuadros como muestra el dibujo. En la secuencia, podemos elegir entre escapar del laboratorio enfrentando a bastantes dinos en el camino, (idea de Gail), o hacerlo por un pasaje seguro en 938) (idea de Rive).
Obviamente elegimos lo segundo, Grabamos.
Bueno, ahora buscamos papel y lápiz porque debemos anotar un código visual. Nos acercamos a la computadora y la examinamos. Mike nos enviará 3 códigos para abrir el pasaje. Para el primero, simplemente anotamos las letras que nos envía. Para el segundo, también. Pero para el tercero, solo anotamos la última letra que queda dada vuelta cada vez.
Entramos por el pasaje para volver a Carring Out Room B1 (39) y encontrarnos al ...¡DR. Kirk! Pero acá no termina todo...
¿Alguien podría decirme qué tengo que hacer en el Wild Arms, después de conseguir la nave con forma de pájaro? Chau.

Hernán Jorge Kralj
Isidro Casanova (Bs. As.)

A la Editorial Quark, les escribo desde la república Oriental del Uruguay. Quería felicitarlos por la revista de "Action Games" que es muy buena. Mi nombre es Darío Carreño y tengo una consola de PlayStation con muchos juegos.
Mis juegos favoritos son: Resident Evil y más de aventura, también los juegos "RPG".
Conozco muchos juegos difíciles como: Alundra, Resident Evil (las 4), Dino Crisis, Metal Gear, Silent Hill, también Raider (las 4) y muchos más.
También tengo el fabuloso juego de **Final Fantasy VII**, el cual es el juego que estoy jugando y quería pedirles una

ayudita. Cómo puedo criar los chocobos que cruzan ríos, montañas y mares y me quedé en el primer compact que llevo 60 horas jugando y estoy atorado en la parte cuando "AERIS" se va y no la encuentro.
También me gustaría que me mandaran el truco para ser invencible en el "**Resident Evil 2**" que es uno de mis juegos favoritos.
Tengo una raspadita, que me gané 2 revistas y me gustaría que me mandaran, por una de las que sea, que tenga la guía completa de Final Fantasy VII, y la otra si mi carta sale en las fabulosas cartas gamemaníacas que sea esa.
Muchas gracias Editorial Quark S.R.L.
Cartas Gamemaníacas "trucos"
Para ***PlayStation*** "**Dino Crisis**" Código para la última puerta.
"Doctor Kirk"
-Para "**Silent Hill**", para salvar a Cibil tenés que arrojarle el líquido rojo de la botella.
-Para "**Resident Evil 1 - Director's Cut**. Elegir el modo Avanced o sea el más difícil. Presionar → hasta que las letras se pongan verdes. Cuando agarren un cartucho tendrán el doble de municiones.
- Para **Resident Evil 2** . Dual. Municiones infinitas. Cuando empiecen el juego vayan a Opción y vayan a Key Configuration y presionen R1, sin soltarlo toquen10 veces y a matar zombies se ha dicho.
Bueno, esta es mi primer carta que les escribo, y quería agradecerles por recibirla.
Mi dirección es en San Carlos - Departamento de Maldonado- Domicilio 33 y LOUSTANES 555 por si quieren escribirme para que les ayude en algún juego y chau, hasta la próxima.

Darío Carreño
Dto. Maldonado - (Uruguay) -

Quisiera que me manden trucos para PC. Los juegos que tengo son Duke Nukem 3D, FIFA 2000, Age of Empires, Need for Speed II, III, Y IV. Larry 7, NBA 98, Comando II, Actual Soccer III, F1 World Grand Prix Eidos, Roland Garros French Open 2000, Monkey Island III y Simcity 3000.

Axel Blande
Cyberespacio

Saludos Action Games: Soy Osvaldo H. Guerri, vivo en Ciudad Evita (La Matanza), ésta es la primera vez que les escribo.
Ya que es la primera vez, sería injusto pedirles trucos, así que les daré algunos a ustedes para que los publiquen en la revista.
En esta carta, les mando trucos sobre Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikers Back, Crash Bandicoot 3: Warped, Crash Team Racing y voy a mandar la 1° parte del Resident Evil 3: Nemesis.

Crash Bandicoot. (*Playstation*)
Super password: para acceder a los 32 niveles, todas las gemas y ambas llaves.
▲▲▲▲X■▲▲
▲▲■X▲●▲▲

▲●■▲XXXX
Menú depuración: Mantené pulsado ↑ + X en el logo de Naughty Dog hasta que aparezca la pantalla de título. Mantené pulsado L y pulsá ■ ● ■ Start. Durante el juego, pará y pulsá ↓ X 26 veces, ↓.
El sonido de un resoplido confirmará la correcta introducción del código. El juego continuará. Pulsá Select para mostrar un menú depuración.

Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back
Volver a las escenas de jefes: Colocá a Crash en la plataforma central. Mantén pulsado L1 + R1 + L2 + R2 + ▲ y pulsá ↑ cuando Crash apunta arriba o abajo.
Nota: Sólo pueden revisitarse los jefes previamente hallados.
Máscara voodoo extra: Mantené pulsado ↑ + ● tras perder una vida.
Nivel extra: Esperá a que el segundo oso polar caiga del puente en el nivel "insufrible", luego saltá abajo tras él para entrar en un nivel extra.
Vidas extras: Saltá sobre la cabeza del oso polar bebe del segundo piso, 10 veces sobre él para ganar 10 vidas.

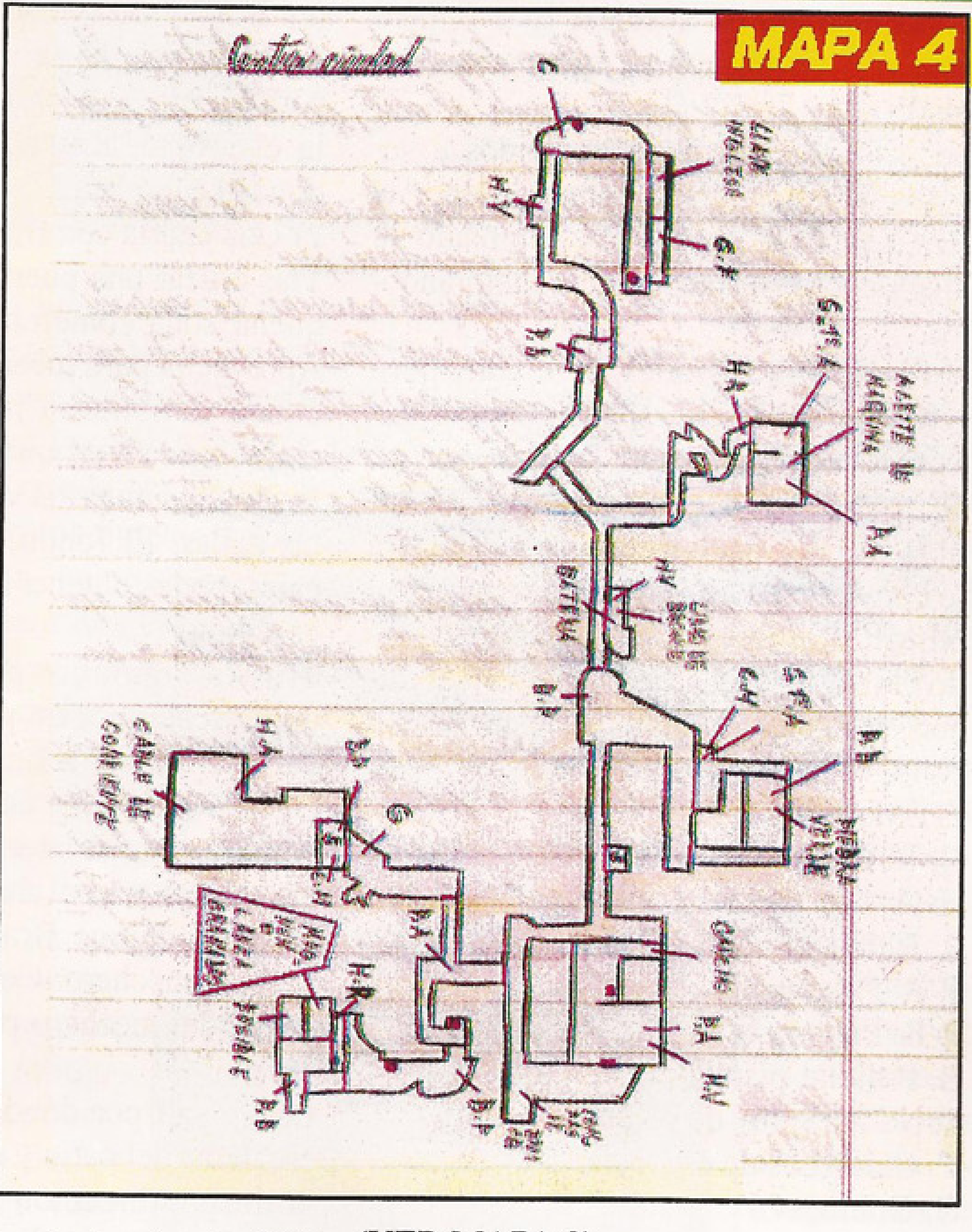
Crash Bandicoot 3 Warped
Demo del juego Spyro the Dragon: Pulsá ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↓ → ■ en la pantalla de título.
Nivel 31 - HOT COCO: andá al nivel 14 y cabalgá la mitad del camino por el nivel para encontrar un indicador para ser transportado al nivel 31.
Nivel 32 - Eggipus rex: andá al nivel 14 y tomá la gema amarilla. Seguí hasta llegar al área donde el gran dinosurio persigue a Crash. Dejá que el segundo pterodáctilo capture a Crash para llegar al nivel 32.
Completar el 105%: Recogé todas las reliquias y gemas, incluyendo las de los niveles extras HOT COCO y EGGIPUS REX. Las reliquias recogidas deben ser al menos de oro o platino. Luego, andá a la hermana de Crash, tras el punto de guardado y para encontrar otra gema clara. Tomá la gema para ver unos bonitos fuegos artificiales y terminá con un estado del 105%.
UKA - UKA instantáneo: Pulsá ▲ + ● + X + ■
Nota: esto puede hacerse una vez por vida.
Consejo, ubicación de 5 vidas: Empieza el juego en el nivel 14 y tomá la gema amarilla. Luego, hacé un doble salto para cruzar sobre el muro de acero para encontrar 5 vidas.

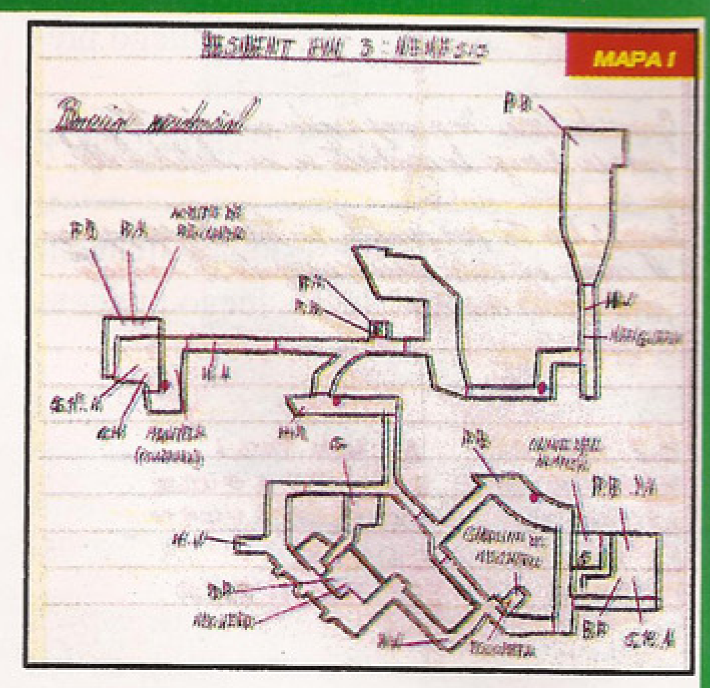
Crash Team Racing
Bombas infinitas: Presioná y sostené simultáneamente L1, R1, luego presioná ← ▲ → ← ● → ↓ ↓
Fruta wumpa infinita: Presioná y mantené simultáneamente L1 R1 luego presioná ↓ → → ↓ ↓
Invisibilidad: Presioná y mantené simultáneamente L1, R1, luego presioná ↑ ↑ ↓ → → ↑
Turbo más extenso: Presioná y mantené simultáneamente L1, R1, luego presionar ▲ → → ● ←
Jugar con Komodo Joe: Presioná y mantené simultáneamente L1, R1, luego presioná ↓ ● ← ← ▲ → ↓
Jugar con Dr. N. Tropy: Presioná y mantené simultáneamente L1, R1, luego presioná ↓ ← → ↑ ↓ → →
Jugar con Papu-Papu: Presioná y man-

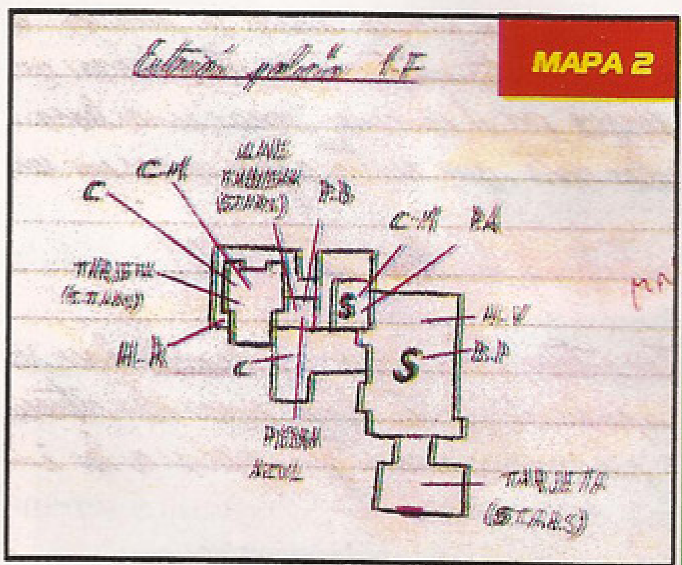
tené simultáneamente L1,R1, luego presioná ← ▲ → ↓ → ● ← ← ↓
Jugar con Pinguino Penta: Presioná ↓ → ▲ ↓ ← ▲ ↑
Jugar con Pinstripe: Presioná y mantené simultáneamente L1, R1, luego presioná → ● ● ↓ ↑ ↓ →
Jugar a la demo del juego Spyro 2: Presioná y mantené simultáneamente L1, R1, luego presioná ↓ ● ▲ →

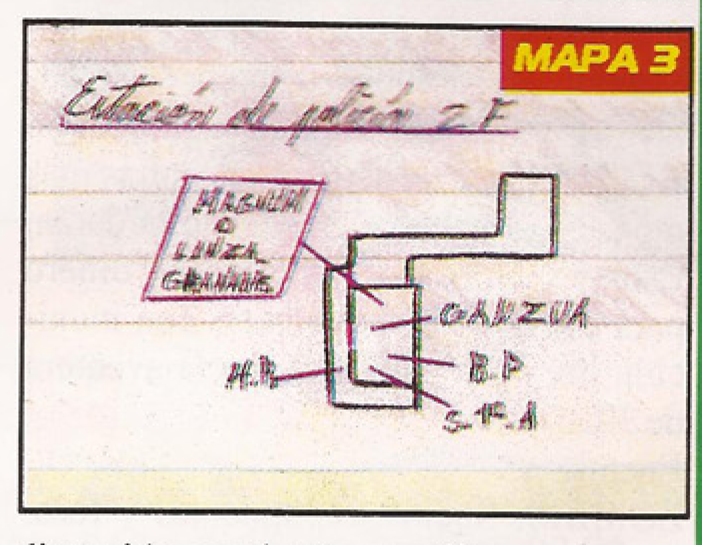
Resident Evil 3: Nemesis

Como esta guía contiene mapas, espero que puedan publicarla con ellos, se los agradezco: Osvaldo H Guerri.
Antes de empezar deberías saber...
En esta entrega del Resident Evil, no sólo es escapar de zombis y demás desagradables criaturas.
Ya que si pasan el juego en menos de 3 horas, podrán jugar en un minijuego llamado "Los mercenarios", que aquí podrás manejar a personajes como Carlos, Nikolai, Mikhail.
En esta parte del juego vendría a ser antes de que JILL intente escapar.
Este minijuego no sólo sirve para demostrar tus habilidades aprendidas contra los monstruos cuando jugaban con JILL, ya que en este juego mientras más monstruos mates, más puntaje te darán. Esos puntajes se convierten en dinero para comprar armas secretas con munición ilimitada para jugar en la aventura de JILL.
Enemigos:
ZOMBIS: Sucios, repugnantes y feos. Son los más conocidos de todos y los que más sufrieron daños por la valerosa JILL.
PERROS: Rápidos y sorpresivos. Estos animales no son resistentes ni muy inteligentes, pero hay que tener cuidado con ellos cuando son muchos.
CUERVOS: Es común que aparezcan rompiendo ventanas y en cantidades inimaginables. Pero no son nada que una escopeta no pueda arreglar.
ARAÑAS: No son inteligentes, pero sí molestas. No es recomendable matarlas, ya que si lo haces aparecerán las molestas y pequeñas crías de arañas.
BANDERSMATCH: Son rápidos, fuertes y muy inteligentes. Seguramente los conocerán por el Resident Evil 2, pero esta vez, vienen con su apariencia cambiada.
HUNTERS: Son los más rápidos y veloces del juego. Son conocidos por el Resident Evil 1, pero han cambiado su apariencia y su inteligencia mejorándolos.
No son muy difíciles de matar, pero NUNCA les des la espalda, porque terminarás como un zombi sin cabeza.
GUSANO DE TIERRA: No es muy rápido ni muy inteligente, pero su fuerza lo convierte en un verdadero reto.
NEMESIS: Será tu peor pesadilla en todo el juego, ya que él estará en cada rincón, esperando el momento para acabar contigo.
ITEMS:
H. V: Hierba verde
H. A: Hierba azul
R. R: Hierba roja
P. A: Pólvora 1
P. B: Pólvora B
B. P: Balas pistola
S. N ° A: Spray de Nº auxilios
C: Cartuchos de escopeta
G: Granadas
G. F: Granadas de fuego
G. A: Granadas de ácido
G. H: Granadas de hielo
B. M: Balas Magnum
C.M: Cinta de máquina
Comenzamos en el barrio residencial.
(VER MAPA 1)
Primer contacto con los zombis.
Empezá a correr y matá al primer zombi que te impide el paso. Luego seguí adelante y habrá una secuencia de video intermedia, donde entrarás al almacén. ¡Aquí es donde empieza el juego!.
Subí las escaleras y entrá por la puerta a la zona segura. Tomá la llave del almacén. Es importante que tomes también la pólvora; convertí como munición la pólvora, las vas a necesitar. Volvé al almacén y utilizá la llave para salir.
Mirá el mapa: ahora tenés que llegar adonde está marcada la escopeta y la gasolina de mechero. Sabrás que vas bien porque subís unas escaleras y llegás a una zona con suelo de madera. Abrí la puerto que verás allí y fijate por dónde se va el tipo que sale corriendo (es Brad Vickers). Antes e seguirlo, entrá por donde ha salido y bajá al sótano para hacerte con gasolina de mechero y la escopeta. Retrocedé y andate por donde se fué Brad.
2) Una charla con Brad.
Tras cruzar una puerta, llegarán a la pequeña zona comercial de Racoon City. Aprovechá para localizar la boutique, es donde se obtienen los uniformes especiales cada vez que acabás el juego. Evitá a los muertos vivientes a través de las calles. El fondo, subiéndote a unas cajas, podés obtener un mapa general de la región.
Tras la siguiente puerta podés bajar unas escaleras a un pequeño patio, donde volvés a ver a Brad. Seguilo hasta el bar. No le ayuden en su lucha contra el zombi, él solito se las puede arreglar muy bien y vos ahorrarás munición. Después de que Brad abandone el bar, tomá el mechero. Combinalo con la gasolina del mechero para dejarlo operativo.
Luego salí por dónde entraste. Subí las escaleras del patio y seguí avanzando en la misma dirección que llevabas antes de bajar al patio. En la siguiente bifurcación, tomá la del norte.
3) Quemá la cuerda con el mechero.
El siguiente obstáculo es una puerta que se mantiene cerrada con una cuerda impregnada de aceite. Fijáte bien en un barril explosivo. Quemá la cuerda con el mechero. Ojo, tendrás que esperar un poco a que termine de arder antes de poder cruzarla.
Una vez al otro lado, corré por delante de las llamas. Recordá bien esta zona, porque en cuanto hayas conseguido la manguera deberás volver aquí para apagarlas. Podés correr directamente hasta la puerta del este o meterte por la del norte para hacer un salto en la zona segura. Continúa luego por la calle en dirección norte hasta la estación de policía, e intentá entrar en ella. Sabrás que vas bien porque por el camino verás una boca de incendios rota, que suelta agua como un surtidor.
4) Un mutante de la talla XXL.
Al intentar entrar, habrás visto que Némesis hace su primera aparición, y te









hace una demostración de lo que planea hacer contigo, gracias a la inestimable colaboración de Brad Vickers.
El juego te da dos posibilidades; luchar contra el monstruo o huir hasta la estación de policía. Ahi es la primera vez que jugás, lo mejor es que evites el combate. Si ya tenés alguna de las armas extra (que se obtienen en el minijuego de los mercenarios), podés hacerle frente. Si lo derrotás, conseguirás el primer objeto especial, el primer componente de la pistola STI Eagle. También tendrá la ocasión de conseguir la tarjeta S.T.A.R.S. del cadáver de Brad. Luego andá a la estación de policía.

ESTACION POLICIA 1.F
(VER MAPA 2)

5) La estación de policía.
En la sala de entrar encontrarás un plano general y un ordenador, que sólo podrás utilizar con la tarjeta S.T.A.R.S. Así obtendrás un código numérico que necesitarás luego. Este código es aleatorio cada vez que juegan, así que no puedo decirte aquí cuál es. Si todavía no tenés la dichosa tarjeta, tendrás que ir por ella (orientate con el mapa).
Si ya tenés el código, andate a la habitación donde está la piedra azul (ver mapa), que está dentro de un cajón.
Usa el código para abrir otro cajón que hay en esta misma habitación, el cual guarda la llave emblema S.T.A.R.S. dentro. Ambos cajones se distinguen del resto por una luz roja parpadeante.

Estación de policía 2 F.
(VER MAPA 3)

6) ¿Lanzagranadas o Magnum?
En la oficina S.T.A.R.S. encontrarás un montón de objetos interesantes y útiles. Entre ellos está la ganzúa, que te servirá para abrir los cerrojos sencillos, así como una Magnum o un lanzagranadas. Una de estas dos armas se encuentra en el armario de metal junto al aparato de radio. Puede ser una u otra, eso es aleatorio. No te preocupes, porque ambas son útiles y la otra la encontrarás más tarde. Salí afuera, bajá las escaleras e intentá ir a la salida.
Bueno, ya te habrás dado cuenta de que Nemesis ha vuelto. Aunque podés luchar y obtener otro objeto especial, mi consejo es que huyas en cuanto lo veas. Te perseguirá durante varias salas, pero tené en cuenta que, nada más entres en una, no puede aparecer hasta que no te separes de la puerta. Consultá el mapa para saber exactamente adónde tenés que ir para salir de aquí.

7) Atravesando Racoon City.
¡Otra vez en la calle! Ahora dirigite en dirección sur hasta que llegues a una puerta cerrada al oeste, que ahora ya podés abrir con la ganzúa.
Seguí avanzando y no pierdas la calma. No revientes el barril explosivo que encontrarás por aquí, no te hace falta. Tampoco dejes de examinar el cadáver que encontrarás por el camino. Tras la siguiente puerta, al sur, hay mangueras anti-incendios. Todavía no podés sacarla, ya que necesitás una llave inglesa, pero recordá donde se encuentra, para más tarde. Seguí adelante.
Detrás de la próxima puerta, en una especie de aparcamiento de coches, hay otra puerta que da a un garage. Andá por ahí.

Cartas Gamemaníacas

Dentro del garage encontrarás el cable de corriente conectado a un coche y a una puerta que da a una zona segura. Andá allí para vaciar tus bolsillos en el baúl de objetos y tener así más espacio en tu inventario. LLevate la ganzúa y guardá la partida si lo deseas.
(NOTA: Estamos en el mapa "centro ciudad").
Centro Ciudad
(VER MAPA 4)
Detrás del siguiente tramo de la calle se encuentra un callejón con material de construcción y un plano general de la región. En esta zona hay dos tramos de escaleras, uno grande y otro pequeño.
Subí por el pequeño y cruzá la siguiente puerta. Ni te acerques al tramo grande, que te lleva a un ascensor no operativo, porque no tiene batería. La conseguirás más adelante, así que procurá acordarte de dónde está.
A continuación tenés dos posibles caminos: podés dirigirte al noroeste, hacia el restaurante, o ir hacia el oeste, a la editorial de prensa. Según el camino que tomes cambiarán los encuentros con monstruos y personajes.
Pero nosotros iremos primero al restaurante.
8) El restaurante.
Metete en el restorante. De camino, encontrarás una zona con estatuas y una especie de paneles de piedra en una pared (es un puzzle). Acordate de dónde está, que luego vendremos aquí otra vez. No tiene caso que intentes sacar ahora el compás de bronce, saldrá un chorro de agua electrificada que te impedirá salir.
En la parte trasera del restaurante hay un armario que se puede levantar una trampilla del suelo, que se encuentra a unos pasos de allí. Finalmente, entra en escena el guapo Carlos Olivera, apenas acaban de conocerse cuando Nemesis se apunta a la reunión.
Ahora tenés que escoger, huir al sótano o esconderte en la cocina. Recomiendo huir al sótano. Una vez abajo, buscá el agujero de ventilación para escapar.
El caso es que al acabar toda la historia, tenés que salir del restaurante por la puerta del oeste.
9) La editorial de prensa.
Un estrecho callejón te lleva al oeste, y una puerta del norte te lleva a otra sala segura, donde encontrás una manivela oxidada (¡ah, otro clásico de los Resident Evil!). Ahora volvé al callejón a cruzar la puerta de oeste para llegar a otro tramo de la carretera.
Pasá junto a los coches abandonados hasta la editorial, al norte. Si te están persiguiendo, aquí dentro estarás a salvo (por ahora).
Empujá la pequeña escalerita debajo de la caja de la pared, junto a la máquina expendedora. Subite encima, dale al interruptor para establecer la electricidad; así podrás darle luego al otro interruptor que hay a la derecha y ganar el acceso a la oficina.
Subí las escaleras para ir allí, ¡y cuidado con las llamas! En cuanto tengas la piedra, salí de la oficina y huí del edificio ya que Nemesis te perseguirá.
10) La puerta hacia el este.
Con la piedra verde y azul podés resolver el acertijo del reloj parado; sólo hay que colocarlas en las ranuras vacías, y así podrás cruzar las puertas que están a su lado y seguir adelante. Asegurate de que llevás contigo la manivela oxidada que no encontraste en la sala segura. LLevate también la escopeta y una buena provisión de cartuchos. Detrás de la puerta hay un corredor y una puerta al norte que da a una estatua, pero que todavía no es accesible. Seguí adelante sin prestarle atención.
11) Reunión en el tren.
Andá hacia el oeste hasta que llegues a una bifurcación. Una vez allí, escogé el camino hacia el sur. Después de pasar algunas calles llegarás hasta un tren parado. Para ponerlo en marcha necesitás una mezcla de aceite, el fusible y el cable de corriente para funcionar.
(Este último ya deberías tenerlo).
Dentro del tren te encontrás con Carlos, Mikhail y Nickolai. Carlos te dará una prenda de vestir que incrementa en dos el número máximo de objetos que podés llevar en el inventario. Tomá la llave inglesa, salí del tren y volvé a la bifurcación de caminos.
Seguí ahora el camino en dirección al norte y llegarán a una gasolinera.
12) La gasolinera.
La persiana metálica está baja, lo que te impide entrar en la gasolinera. Utilizá la manivela oxidada en el mecanismo de apertura y...¡no, no se abre, sino que la manivela se rompe!.
Tendrás que usar la llave inglesa para hacer girar el pedazo que queda incrustado en el mecanismo.
Dentro encontrarás un cuadro de mandos con unas teclas y unas luces rojas. Toqueteá las teclas hasta que consigas que se encienda sólo una luz cada vez. Depués de conseguirlo tres veces, ya estará hecho.
Obtendrás el aceite de máquina, pero el bote está a la mitad. Necesitás combinarlo con el aceite de recambio que aún no tenés.
13) El puzzle de bronce (dos piezas).
Ahora tomá el camino de vuelta al restaurant. Recordá el efecto de dispersión de la escopeta para darle a muchos blancos apiñados a la vez. Andá a la habitación del mapa donde está el libro de bronce y la batería. La puerta se abrirá sola al acercarte. Examiná la estatua para conseguir el libro de bronce.
Seguí tu camino hacia el restaurante, hasta la zona del puzzle que te decíamos antes. Allí podrás encajar el libro de bronce en la primera ranura, a la derecha de la pantalla, y hacerte con el compás de bronce que hay a tu izquierda.
Volvé donde la estatua con el compás y colocalo donde estaba el libro de bronce. Así agarrás la batería. Andate con la batería al callejón con materiales de construcción, y desde ahí tomá las escaleras grandes hasta el ascensor que funcionaba (te lo mencioné antes).
Poné la batería en el ascensor y descendé a la estación eléctrica.

Por razones de espacio, esta carta continúa en la próxima edición.

Un gran abrazo a todos y hasta el mes que viene. ¡¡No se olviden de escribir!!

Chau, La Banda

PRESENTAMOS A LOS AMIGOS GAMEMANÍACOS QUE RESULTARON PREMIADOS EN LA SECCION DE CARTAS

OSVALDO H. GUERRI - CIUDAD EVITA - BS. AS.
GANO UNA BICICLETA TIPO MOUNTAIN BIKE

FELICIANO VITULLO - TANDIL - BS. AS.
GANO 2 JUEGOS EN CD PLAYSTATION

PABLO FERNANDEZ - CHACARITA - BS. AS.
GANO 2 JUEGOS EN CD PLAYSTATION

NICOLAS MARTINEZ - CANELONES - R. O. U.
GANO 2 JUEGOS EN CD PLAYSTATION

SANTIAGO JOLLY - BELLA VISTA - BS. AS.
GANO 2 JUEGOS EN CD PLAYSTATION

JOSE VILLANUEVA - CIUDAD DE MENDOZA
GANO 2 JUEGOS EN CD PLAYSTATION

NICOLAS SALLIS - LOMAS DE ZAMORA - BS. AS.
GANO 4 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS

CRISTIAN CARRINO, CAPITAL
GANO 4 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS

JESUS A. BIDONE - Bº SAN MARTIN - CORDOBA
GANO 4 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS

CRISTIAN A. DOMINGUEZ - I. CASANOVA - BS. AS.
GANO 4 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS

RODRIGO RUSSO - C. RIVADAVIA - CHUBUT
GANO 2 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS Y 2 ACTION GAMES A ELECCION

WALTER ARCE - GONZALEZ CATAN - BS. AS.
GANO 2 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS Y 2 ACTION GAMES A ELECCION

LEANDRO GABRIEL DELORENZO - CAPITAL
GANO 2 EDICIONES ESPECIALES DE TODO TRUCOS Y 2 ACTION GAMES A ELECCION

DIEGO ALSINA KLINGER - MONTEVIDEO - R. O. U.
GANO 1 GORRA

FERNANDO ARIEL SUAREZ - CALETA OLIVIA - SANTA CRUZ
GANO 1 GORRA

LOS FAVORECIDOS COMUNICARSE CON LA EDITORIAL PARA CONVENIR LA FORMA DE ENTREGA DE LOS PREMIOS

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEO JUEGOS AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

E-MAIL: videojuegos@uol.com.ar

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) - TEL/FAX: 4863-0012

TRAE TU PLAYSTATION USADA, JUEGOS Y CD'S O TU SEGA Y CARTUCHOS Y TE LOS CAMBIAMOS POR UNA NUEVA DREAMCAST!!

Dreamcast

DREAMCAST OFERTA REGALO!!

GAME BOY OFERTA COLOR



TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS NINTENDO 64 - PLAYSTATION DREAMCAST - SUPER NES - 32X 3DO - SEGA CD - NEO GEO GAME BOY - GAME GEAR

REPARAMOS PLAYSTATION EN CUALQUIER ESTADO

COMPRA - VENTA CANJE



PS one TENELA!!

TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!! ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO

CON TU COMPRA LLEVATE UN REGALO SORPRESA (PEDILO)

SEGA Y CARTUCHOS OFERTA!!

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD, DREAMCAST Y CD PARA 3DO

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS PLAYSTATION Y DREAMCAST CONSULTA SIN CARGO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
NO COMPRES SIN CONSULTAR
TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DEL VIDEOJUEGO (CAVI)

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) - TEL/FAX: 4863-0012

E-MAIL: videojuegos@uol.com.ar